3 PEŁNE WERSJE

PROJECT EDEN · WARCOMMANDER · CELLMONS

+ ZDRAPKA O WARTOŚCI 10 ZŁOTYCH

CLICK!

Numer 5/2005 Cena 8,90 zł (w tym 7% VAT)

INDEX: 351555 ISSN: 1509-0558

EMPIRE EARTH II

Pierwsza w Polsce recenzja epickiej strategii!

The Sims 2 Na Studiach

Czy dodatek do Sims 2 zdał sesję w terminie?

Kozacy II Wojny Napoleońskie

Spraw, by Napoleon czyścił twoje oficerki!

RECENZJA + PORADNIK

STAR WARS REPUBLIC COMMANDO

Gwiezdne Wojny i Halo w jednym: kandydat na FPS-a roku?!

BROTHERS IN ARMS

Przeżyj wojnę z Kompanią Braci!

PROJECT: SNOWBLIND

Z takich pukawek jeszcze nie strzelałeś

INDEX: 351555
ISSN: 1509-0558



CENA: 8,90 zł

W numerze 05/2005

ZAPOWIEDZI

Black & White 2 08
Bet on Soldier 10
Codename: Panzers, Phase Two 12
Fable 14
Newsy 18

TEMAT NUMERU

Brothers in Arms 24

Długo wyczekiwany shooter osadzony w realiach II wojny światowej wylądował – i to nie w Normandii, a na naszych komputerach. Przeczytaj, jak udał się ten desant i ile było przy tym strat w ludziach...

RECENZJE

Republic Commando 28
Constantine 30
The Sims 2: Na Studiach 32
Trackmania Sunrise 34
Empire Earth II 36

Pierwsza w Polsce recenzja największej strategii ostatnich miesięcy. Szykuj chipsy i paluszki – zapowiada się długa batalia!

Splinter Cell: Chaos Theory 38
Kozacy II: Wojny Napoleońskie 40
Psi-Ops 42
Project: Snowblind 44

Brutalne strzelaniny, niesamowite gadżety, zabójczy arsenał i hakowanie się do systemów komputerowych – ta gra ma wszystko, o czym marzą prawdziwe cyberpunki!

Silent Hunter III 46
Freedom Force vs Third Reich 48

PORADNIK

Republic Commando 50

Czasem nawet najlepszym może zabraknąć Mocy. Jeśli masz problemy z nowym FPS-em ze świata Gwiezdnych Wojen – tu znajdziesz ich rozwiązanie!

NIE TYLKO GRY

Rewolucja w kieszeni 58

Nowa przenośna konsola Nintendo to sprzęt naprawdę rewolucyjny. Czy gracze docenią pomysłowość zwariowanych Japończyków?

Grafika na miarę XXI wieku, cz. 2 ... 60
Nowości sprzętowe 62









DZIAŁY STAŁE

Spis treści 04
Co na CD? 06
Listy 66

Koniec zimy!

Zima wreszcie się skończyła i świat zaczął budzić się do życia. Także growy – takiego wysypu nowych tytułów nie było od czasu... no, ostatnich świąt. **I ten urodzaj będzie trwał co najmniej do E3** (w tym roku największe targi poświęcone grom odbędą się w dniach 18-20 maja – będziemy tam!!!), a nawet dłużej, bo do wakacji.

Dlatego też mamy dla was numer tłuściutki jak wielkanocny zajączek. Piszemy o długo oczekiwanej grze Brothers in Arms, odkrywamy fascynującego FPS-a o nazwie Project: Snowblind, a Republic Commando nie tylko recenzujemy, ale i rozpracowujemy na czynniki pierwsze. **To prawdziwy pojedynek FPS-ów!**

Jest też coś dla strategów – specjalnie dla was ruszyliśmy tyłki z naszej HQ, by zrecenzować Kozaków II, a także największego RTS-a ostatnich miesięcy, czyli Empire Earth II. **Obie gry zrobiły na nas spore wrażenie, obie powinny zachwycić komputerowych strategów.** Również Silent Hunter III, symulacja łodzi podwodnych z czasów II wojny światowej, okazał się produkcją, która ma niewiele słabych punktów.

No i rzecz dla wielu najważniejsza – wspomniany już obywatel Zajączek, zanim wsunęliśmy go w całości (razem z kopytami), zostawił w redakcji trochę naprawdę cennych nagród. Możecie je zdobyć w konkursach porozrzucanych po numerze. Jest o co powalczyć, bo wśród nagród są m.in. gadżety z Gwiezdnych Wojen i cała fura najnowszych gier!

Redakcja

Empire Earth II to jedna z największych strategii, w jakie można teraz zagrać.

KONKURSY



Gry THE PUNISHER 18
Gadżety THE SIMS 2 20
Gry i gadżety BROTHERS IN ARMS 27
Gadżety STAR WARS 50

Wygraj gadżety ze świata Gwiezdnych Wojen – w tym m.in. maskę Vadera, z tórą i ty możesz mieć astmę! ;-)



Gry i ubrania S.W.A.T. 4 65
Książki Tarcza Szerni 66

EDEN



Jest ich czterech, pracują dla UPA (Urban Protection Agency) i potrzebują twojej pomocy. Carter to dowódca jednostki i specjalista od hakowania systemów bezpieczeństwa. Andre to „złota rączka", naprawia zepsuty sprzęt i zna się na elektronice. Amber to kobieta-cyborg, która posiada pancerz, umożliwiający jej funkcjonowanie w najbardziej toksycznych warunkach, w których człowiek zginąłby od razu. Minoko zajmuje się łamaniem kodów dostępu terminali komputerowych, przejmuje kontrolę nad kamerami i urządzeniami zdalnymi. **Oddział złożony z tych agentów poprowadzisz przez 11 misji fascynującej futurystycznej przygody**, w której szybka akcja łączy się z logicznymi łamigłówkami, a jedyny sposób na zwycięstwo, to opanowanie specjalnych umiejętności twoich podwładnych.



Wyobraź sobie połączenie gier Deus Ex, Tomb Raider i Lost Vikings – dostaniesz najlepsze przybliżenie tego, czym jest Project Eden. Tak naprawdę to jednak gra na tyle oryginalna i nietypowa, że trzeba w nią po prostu zagrać, by samemu przekonać się, o co w tym chodzi. Warto – bo fabuła trzyma w napięciu, futurystyczny klimat wciąga, a zagadki są tak zaprojektowane, by zapewnić ci doskonałą zabawę na wiele wieczorów.



WarCommander

Operacja „Overlord", czyli powietrzno-morski desant na plaże Normandii, przeprowadzony przez aliantów w czerwcu 1944 roku, uznawany jest za jedną z największych batalii w historii ludzkiej cywilizacji. Dzięki grze WarCommander będziesz miał okazję samemu przejąć kontrolę nad oddziałem biorącym udział w tych wydarzeniach. By wyjść z tej próby zwycięsko, będziesz musiał wykorzystać cały swój spryt, taktyczną przebiegłość i strategiczny zmysł. Nie będzie łatwo – ale komu ma się udać, jeśli nie tobie?

Ponieważ kierujesz tylko niewielkim oddziałem, cała gra przypomina serial „Kompania Braci" – każdy żołnierz jest ważny, każda strata może wpłynąć na dalszy los batalii. **Rzadko kiedy takie emocjonalne napięcie udaje się osiągnąć w grach strategicznych**, ale twórcy WarCommandera podjęli to wyzwanie z całkiem niezłym rezultatem!





Polacy potrafią! Polska sieciowa gra karciana Cellmons nie może co prawda konkurować z World of Warcraft pod względem popularności, ale jeśli zaczniesz grać w tę produkcję, są szanse, że wciągnie cię równie mocno. Zasady gry są proste do opanowania, ale by zostać mistrzem, będziesz musiał włożyć w zabawę sporo czasu – nic nie przychodzi łatwo. Warto!

Dokładny opis procesu rejestracji i pierwszych kroków w Cellmons znajdziesz w pomocy, która uaktywni się po zainstalowaniu gry, lub na stronie internetowej http://cellmons.tenbit.pl/.

Zawartość płyt

CD1

PEŁNA WERSJA:
Project Eden
Cellmons

WERSJE DEMO
Coffee Tycoon
Sea Wolves

CD2

PEŁNA WERSJA
WarCommander

WERSJE DEMO
S.W.A.T. 4
Empire Earth II PL

FILMY
Silent Hunter III

TAPETY
Brothers in Arms
Constantine
Empire Earth II
Silent Hunter III
Sims 2: Na Studiach
Splinter Cell: Chaos Theory
SW: Republic Commando
Trackmania Sunrise

Jeśli coś nie działa

Wszystkie gry zamieszczone na naszych CD zostały sprawdzone przed wysłaniem do tłoczni. Mimo to nie możemy zagwarantować prawidłowego działania programów na wszystkich konfiguracjach komputerowych.

Problemy z uruchomieniem gier są zazwyczaj związane z nieprawidłową konfiguracją PC lub niepoprawnym działaniem sterowników karty graficznej lub DirectX.

Przypominamy, że biblioteki DirtectX muszą być zawsze instalowane jako ostatnie. Wskazana jest też ich reinstalacja po wgraniu nowych sterowników karty graficznej.

Wiele problemów może rozwiązać instalacja najnowszych wersji sterowników do kart graficznych, jednak w wypadku starszych modeli jest to często niezalecane! Przed instalacją sprawdź, które wersje plików są wskazane dla twojej karty!

By upewnić się, czy problemy związane są z wadliwym tłoczeniem płyty, czy z niewłaściwą konfiguracją komputera, sprawdź działanie gry na innej maszynie (np. u kolegi).

Jeśli problemów nie udaje się rozwiązać i powtarzają się one na więcej niż jednym komputerze, dzwoń:

(0-71) 341-20-83 wew. 100
w dni powszednie od 11.00 do 15.00.

Reklamacje pocztą prosimy wysyłać na adres:

Wydawnictwo Bauer
Ul. Sukiennice 6
50-107 Wrocław

konieczno z dopiskiem:
„REKLAMACJA CLICK!"

Jeden mundial temu firma Lionhead wydała grę Black & White, okrzykniętą jednym z najbardziej innowacyjnych tytułów w historii PC. Były też wysokie noty w recenzjach, lecz...

BLACK & WHITE 2

...moim zdaniem B&W nie zdołało przedostać się do tego sektora gier, który zarezerwowany jest dla absolutnych klasyków, jak np. Prince of Persia. To tak, jakby otrzymać od Amerykańskiej Akademii Filmowej 15 nominacji do Oscara, a w ostatecznym rozrachunku dostać zaledwie dwie statuetki. Niby dzieło zostaje docenione, jednak wyraźnie brakuje przysłowiowej kropki nad i. Może drugie podejście Petera Molyneux (szefa Lionhead) do bogów i... zwierzaków okaże się bardziej udane?

Skoro o zwierzakach mowa, główny zamysł Black & White pozostanie bez zmian. **Nadal jednym z głównych celów rozgrywki będzie wychowywanie wybranego gatunku**, np. krowy, lwa czy małpy, i bezpośrednie wpływanie na rozwój istoty. Wszelkie decyzje podjęte przez gracza prędzej czy później wywołają adekwatne konsekwencje. Mało staranna opieka nad krową sprawi, że przemieni się ona w prawdziwego, konfliktogennego potwora-muckę. I na odwrót – porządne wychowanie lwa pociągnie za sobą stosunkowo niską liczbę „rodzicielskich" problemów oraz w efekcie wzorcowy model króla zwierząt.

Gdzie tu haczyk? Na czym polega trudność obcowania z grami od Lionhead? Ano na chorej szczegółowości tychże. Molyneux zadba już o to, żeby środowisko otaczające bohatera nie było zbyt prymitywne i każda mrówka poruszała się z charakterystycznym tylko dla niej algorytmem...

W drugiej części B&W stopień skomplikowania zabawy wzrośnie jeszcze bardziej dzięki zestawowi nowych elementów. Na przykład **mieszkańcy wiosek „nauczyli się" walczyć ze sobą za pomocą nowoczesnych broni i technologii.** I będą robić to dopóty, dopóki nie przeszkodzisz im dzięki swojemu dyplomatycznemu talentowi oraz pokojowo wychowanemu zwierzęciu. W przeciwnym razie będziesz musiał po prostu wziąć udział w wojnie i zetrzeć się z przeciwnikiem na polu walki. Kusząca perspektywa? Być może, jeśli spojrzeć na listę zadań towarzyszących konfliktom: budowa ogromnej armii i zarządzanie nią, wybór strategii, praca nad coraz to nowymi typami broni (od mieczów i łuków po śmiercionośne maszyny) czy zabezpieczanie bazy fortyfikacjami.

W B&W2 pojawi się również garść oryginalnych zagrań, które z pewnością przydadzą się podczas odwiedzin przeciwnika w twojej bazie, np. możliwość mozolnego, acz systematycznego układania głazów na olbrzymim stosie. W razie czego każesz wyjąć jednemu z mieszkańców kamyczki z samego dołu – wycisk wroga gwarantowany. Toż **to strategia wojenna z prawdziwego zdarzenia, połączona ze starą koncepcją Black & White!** Brzmi zagadkowo? W porządku – przynajmniej ktoś w tej branży kombinuje i stara się wyznaczać standardy.

Znacznej rozbudowie ulegnie środowisko gry. Obok dopracowanych wizualnie rzek,

Takie widoki w Black & White 2 to standard.

Białe zęby, ładne futerko... Ten zwierzak na pewno ma bardzo zdrową dietę.

Kiedy zawodzi siła argumentu...

Od napędów do milionów



Peter Molyneux to żywa legenda branży gier komputerowych i niemal przy każdej premierze Lionheadu pisze się więcej o szefie firmy niż o samej grze... I dobrze, bo Molyneux stanowi modelowy przykład ekspresowej kariery. Ekspresowej, acz popartej pracą. Zanim powstał Lionhead i pierwsza część Black & White, Molyneux miał okazję pracować w Taurus Impact Systems, gdzie jednak nie tworzył gier, tylko oprogramowanie, oraz w sławnym Bullfrogu, dzięki któremu na świat przyszły: przełomowy **Populous I i II**, uważany za najlepszą grę Bullfroga **Syndicate**, bardzo popularny w Europie **Theme Park** (potem **Theme Hospital**) czy rodzący się w bólach, pod koniec za pieniądze samego Molyneux **Dungeon Keeper**. Jeszcze wcześniej ten skromny i małomówny programista zarabiał... sprzedając napędy dyskietek i pragnąc rozruszać biznes, stwierdził, że dobrze by było zmusić ludzi do kupowania dyskietek – np. z grami komputerowymi. Absurd? Nie, kolejny dowód na to, iż w życiu liczy się szczęście i, nawet pozornie szalone, pomysły.



Godzilla to przy tym zwierzaku mały pikuś.

mgły, śniegu i deszczu czekają cię takie atrakcje, jak: wybuchy wulkanów wraz z darmową kąpielą w lawie oraz potężne trzęsienia ziemi, czyli typowe efekty-przeszkadzajki, wprowadzające zamęt i podwyższające tym samym poprzeczkę. Chyba nikt nie lubi patrzeć na zagładę stawianych przez siebie komputerowych budowli, a już fani SimCity mogliby napisać na ten

Black & White 2 można by śmiało nazwać wielkim festiwalem detali.

temat esej. Rzecz jasna, rodzaj wznoszonych obiektów będzie zależeć tylko od twojego widzimisię, tj. obranej na początku gry polityki. Jeśli zechcesz być postrzegany jako surowy władca i pedagog, postawisz na rozbudowę aparatu terroru i np. zainwestujesz w sieć ogólnodostępnych gilotyn (jak to brzmi!). W przeciwnym wypadku zajmiesz się budową fontann i innych architektonicznych ozdóbek. Celowo podaję skrajne przykłady, żeby przedstawić różnicę pomiędzy dwoma podstawowymi strategiami możliwie najbardziej obrazowo. Wspomniane konstrukcje nieraz znikną z powierzchni ziemi także za sprawą wrogiej armii. Natura to tylko jeden z twoich przeciwników!

Black & White 2 można by śmiało nazwać wielkim festiwalem detali, z których to słyną gry Petera Molyneux. Założenie jest proste: stworzyć arcydokładny wirtualny świat, a przy tym sprawić, żeby każde zachowanie gracza wpływało nań w całkiem konkretny, logiczny sposób. Pisałem już wyżej o zdolnościach dyplomatycznych i współzależności między charakterem delikwenta siedzącego przed monitorem a tym, co na tymże monitorze zobaczy. Innymi słowy, **powstający na twoich oczach świat Black & White 2 ma stanowić obraz podejmowanych decyzji i wybieranych rozwiązań**. Na papierze idea wygląda zacnie. Zobaczymy, co przyniesie praktyka. Tymczasem w ramach potwierdzenia zamiłowania Molyneux do szczegółów dopowiem, iż szef Lionheadu kazał sześciu osobom przez dwa tygodnie pracować nad konsystencją odchodów zostawianych przez naszych pupilków tu i ówdzie. Pytania?

Grafiki oraz muzyki omawiać nie zamierzam, bo w przypadku zapowiedzi często mija się to z celem, natomiast na sam koniec dodam jeszcze słówko o interfejsie. Jeżeli ludzie z Lionhead dotrzymają słowa, interfejsu jako takiego nie będzie. Grę obsłużymy przy użyciu dwóch przycisków myszki oraz odpowiednich sekwencji tychże. Oczywiście, kilka fundamentalnych opcji znajdzie się w skromnym menu, ale Molyneux w większości wywiadów postuluje odejście od tradycyjnej obsługi w swoich tytułach i nie widzę powodu, dlaczego akurat przy okazji Black & White 2 nie miałby wprowadzić planów w życie. Ma na to jeszcze sporo czasu, ponieważ nie ustalono dotychczas nawet orientacyjnej daty premiery. Druga część „Z kamerą wśród zwierząt" zawita do sklepów zapewne w tym roku, lecz czy to będzie lato, czy raczej jesień, tego nie wie nikt poza lwią świtą.



Moooo...lyneux, liczymy na ciebie!

Black & White 2

Producent: Lionhead Studios
Dystrybutor PL: EA Polska
http://bw2.lionhead.com/
Premiera: jesień 2005
Gatunek: strategia

(+) dwa style gry • chowańce powracają • piękna grafika

(−) Peter Molyneux zawsze dużo obiecuje...

Sequel udanej, ale nie rewelacyjnej gry. Oczekiwania znów są bardzo duże.

Autor: Campari

Ten gość wygląda trochę tak, jakby srak mu napłał na zbroję...

B.o.S

BET ON SOLDIER

Gdy wojna trwa osiemdziesiąt lat, nikt już nie pamięta, od czego się zaczęła. Grunt, że na siebie zarabia.

W Bet on Soldier, FPS-ie francuskiego studia Kylotonn, akcja dzieje się w alternatywnej przeszłości, w 1997 roku. Pierwsza wojna światowa trwa w najlepsze, ale układ geopolityczny się zmienił. Teraz są tylko dwie strony konfliktu: Stany Zjednoczone Europy Zachodniej i Koalicja Rosyjsko-Mongolska. O dziwo, **nie wiadomo tak naprawdę, kto jest zły, kto dobry i w ogóle o co chodzi w całej wojnie.** Tego m.in. będzie starał się dowiedzieć Nolan, cierpiący na amnezję (och, jak oryginalnie!) facet, którego nawiedzili tajemniczy ludzie z agencji BoS, twierdząc, że jest on ich starym znajomym. Niemal w tym samym czasie ktoś zamordował jego żonę. Bohater, nie mając nic do stracenia, postanowił zostać najemnikiem i wyjaśnić tajemnicę jej śmierci. Pardon, to oczywiście ty postanowiłeś.

BoS to gra nietypowa, chcąca połączyć ideę totalnej deathmatchowej rzeźni z elementami taktycznymi oraz skromnym wątkiem ekonomicznym. Tytułowe „postaw na żołnierza" to nic innego jak forma nowoczesnych igrzysk, w których walczą ze sobą najemni gladiatorzy. Fabuła opiera się na kolejnych pojedynkach, w których stawiasz czoła setkom zwykłych najemników oraz tzw. mistrzom. Tych ostatnich jest czterdziestu, każdy obdarzony unikalną sztuczną inteligencją, uzbrojeniem i specjalnymi właściwościami (na przykład – nieprzegrzewający się mini-gun). Na szczęście mają również słabe punkty, o których zostaniesz poinformowany przed misją.

W świecie BoS nie ma nic za darmo. Nawet broń musisz kupić sam.

Żeby wziąć udział w walce, musisz wyłożyć pieniądze na „zakład". Oczywiście najwięksi bossowie nie zechcą ruszyć palcem, aby pociągnąć za cyngiel, jeśli proponowana przez ciebie kwota będzie za niska. Między innymi z tego powodu kolejność wykonywanych misji nie będzie z góry ustalona. **Cała kampania single player opierać się ma na zakładach, wynajmowaniu pomocników wspierających cię w trakcie walki oraz odpowiednim zarządzeniu gotówką.** W świecie BoS nie ma nic za darmo – przed każdą misją broń musisz kupić sobie sam.

Wybór arsenału ma być bardzo szeroki. W sumie będzie czterdzieści rodzajów narzędzi mordu, z czego połowę stanowić ma FPS-owy standard – noże, karabiny maszynowe, snajperki, zaś drugą niekiedy bardzo nietypowe bronie. **Co powiesz na „wyrzutnię gazów", dzięki której można wywołać u nawet ciężko opancerzonego wroga halucynacje** (*erm... co to za „gazy"? – Rednacz*), czy na potężną latarkę zdolną go na chwilę oślepić?

Prawdziwa zabawa zacznie się dopiero w trybie multiplayer. Dostępny będzie deathmatch i gra drużynowa. Pojawią się również bardzo popularne w wydawanych ostatnio FPS-ach tzw. klasy postaci – aż osiem. Tryb multi nie będzie jednak podobny do innych hitowych gier, gdyż najważniejsze pozostaną w nim pieniądze i zakłady między graczami. Nie zabraknie drabiny najlepszych – czyli w świecie gry najbogatszych – zawodników.

Potęga silnika gry (Kt) opierać ma się na szybkości działania przy jednoczesnej dużej szczegółowości modeli. Bet on Soldier nie będzie wyglądał tak dobrze jak Doom 3, za to bez problemu **będzie można grać w 32 osoby naraz na otwartych przestrzeniach**, na co gra id nie pozwalała nawet na najlepszych maszynach. Ile jest prawdy w zapowiedziach twórców – przekonamy się już niedługo.

Autor: Che Collada

IRON STORM

Deja vu?

Duża część ekipy robiącej BoS pracowała wcześniej nad Iron Storm (gra pojawiła się zresztą niedawno w Clicku). Był to FPS, którego akcja działa się w alternatywnej przeszłości. Fabuła opierała się na tym, że pierwsza wojna światowa trwała w najlepsze jeszcze w 1964 roku. Jak widać, inwencja autorów w wymyślaniu intryg jest mocno ograniczona.



Cicho tu... Za cicho.



Minister wojny ostrzega: palenie szkodzi.



Szybko! Pomyśl życzenie!

Bet on Soldier

Producent: Kylotonn	
Dystrybutor PL: brak	
http://www.betonsoldier.com/	
Premiera: maj 2005	
+	dobra grafika • planowane stosunkowo niewielkie wymagania sprzętowe
–	czy zakłady pieniężne to na pewno dobry pomysł?

Ambitna próba stworzenia nowatorskiego FPS-a. Zapowiada się przełom w grach sieciowych?

Spójrzcie na samolot startujący z pasa, na skrzydłach ma szachownicę.

Powalczymy ciekawym sprzętem - np. takimi half-trackami.

Czy Churchill III sprosta Tygrysowi Królewskiemu? Ależ to będzie bitwa!

Mapy w nowym Codename: Panzers są bardzo szczegółowe.

CODENAME: PANZERS PHASE TWO

Twórcy jednego z najlepszych RTS-ów ubiegłego roku poszli za ciosem i już na dniach dostaniemy do rączek Codename: Panzers, Phase Two. Czego można się spodziewać po Fazie Drugiej?

Rok temu Stormregion wybiło grę zatytułowaną Codename: Panzers, Phase One. Gra okazała się absolutnym przebojem, który w skostniały już nieco światek RTS-ów wniósł świeży powiew. Kolejna jej część ma wywołać jeszcze większe zamieszanie. Co będzie w niej nowego?

Przede wszystkim będą świeżutkie kampanie, m.in. aliantów i państw Osi. Pojawią się też nowe postacie oraz narodowości. Ważną informacją dla graczy jest także to, że bitwy przeniosą się na nieznane z poprzedniej części areny. Tym razem działania wojenne będą toczyć się m.in. w Afryce, we Włoszech i na Bałkanach.

Zupełną nowością będzie walka w nocy. Co ciekawe, pojawi się opcja wyłączenia reflektorów czołgów i wozów bojowych. **Zaciemnione oddziały będą mogły niepostrzeżenie podejść wroga i wykorzystać element zaskoczenia.** Misje zostały również dodatkowo skomplikowane. Dostaniemy więcej celów pobocznych, dzięki którym nasi żołnierze zyskają bonusowe doświadczenie (co przełoży się na statystyki jednostek). Zadania w poszczególnych etapach mają być również bardziej zróżnicowane, a rozgrywka będzie przechodzić od ofensywy do defensywy. Dowódca dostanie też porządniejszą informację przed wyruszeniem w bój (co pozwoli lepiej określić, które jednostki należy wykorzystać do realizacji wyznaczonych celów).

> **Zupełną nowością będzie walka w nocy. Co ciekawe, pojawi się opcja wyłączenia reflektorów czołgów i wozów bojowych.**

Graficznie CPPT nie zmieni się wiele, ale oczywiście pojawią się setki nowych budynków i obiektów, ponadto dostaniemy **ponad 20 nowych jednostek, m.in. czołg Crocodile, M3 Grant/ Lee i Semovente Basotto.** Dla wielu graczy najważniejszą informacją będą jednak nowe opcje multiplayerowe, np. misje ze scenariuszem, które będzie można rozgrywać z przyjaciółmi. W CPPT pojawi się też edytor, pozwalający na tworzenie własnych map i modyfikowanie jednostek.

Misje w nocy mają wznieść nas na nowy poziom taktyki.

Poważna zmiana zapowiada się w samym założeniu rozegrania etapów. W Fazie Drugiej mają pojawić się alternatywne ścieżki, które pozwolą nam ukończyć zadanie na wiele różnych sposobów. Wprowadzono również element przypadkowości, tzn. w tych samych misjach będziemy mieli odmiennych przeciwników.

Gra zapowiada się bardzo obiecująco, chociaż zapewne nie wywoła już takiej burzy w mediach jak poprzednio. Jeśli nie pamiętacie, przypomnę wam tylko, że to właśnie Codename: Panzers, Phase One było tą grą, w sprawie której polska ambasada w Berlinie wystosowała do strony niemieckiej list. Chodziło o to, że w kampanii niemieckiej gry pojawiały się dokumenty wzorowane na hitlerowskiej propagandzie, według której to Trzecia Rzesza została brutalnie zaatakowana przez Polaków w czasie II wojny światowej. Nadgorliwi obrońcy honoru narodowego nie zwrócili uwagi na wymowę całej gry ani kontekst w jakim pojawiały się niemieckie dokumenty, co wywołało kilkudniową burzę w mediach, ucieszonychatrakcyjnym kąskiem w sezonie ogórkowym. Jak będzie teraz? Cóż, na jednym ze screenów z CPPT widać samolot z polskimi szachownicami na skrzydłach.

Świńskie kawałki



Panowie ze Stormregion zaczęli pracę dosłownie od podłożenia świni. Ś.W.I.N.I.A. to trójwymiarowy RTS, który nieco przypomina Codename: Panzers, ale zamiast aliantów i Osi mamy tutaj... świnie i króliki!

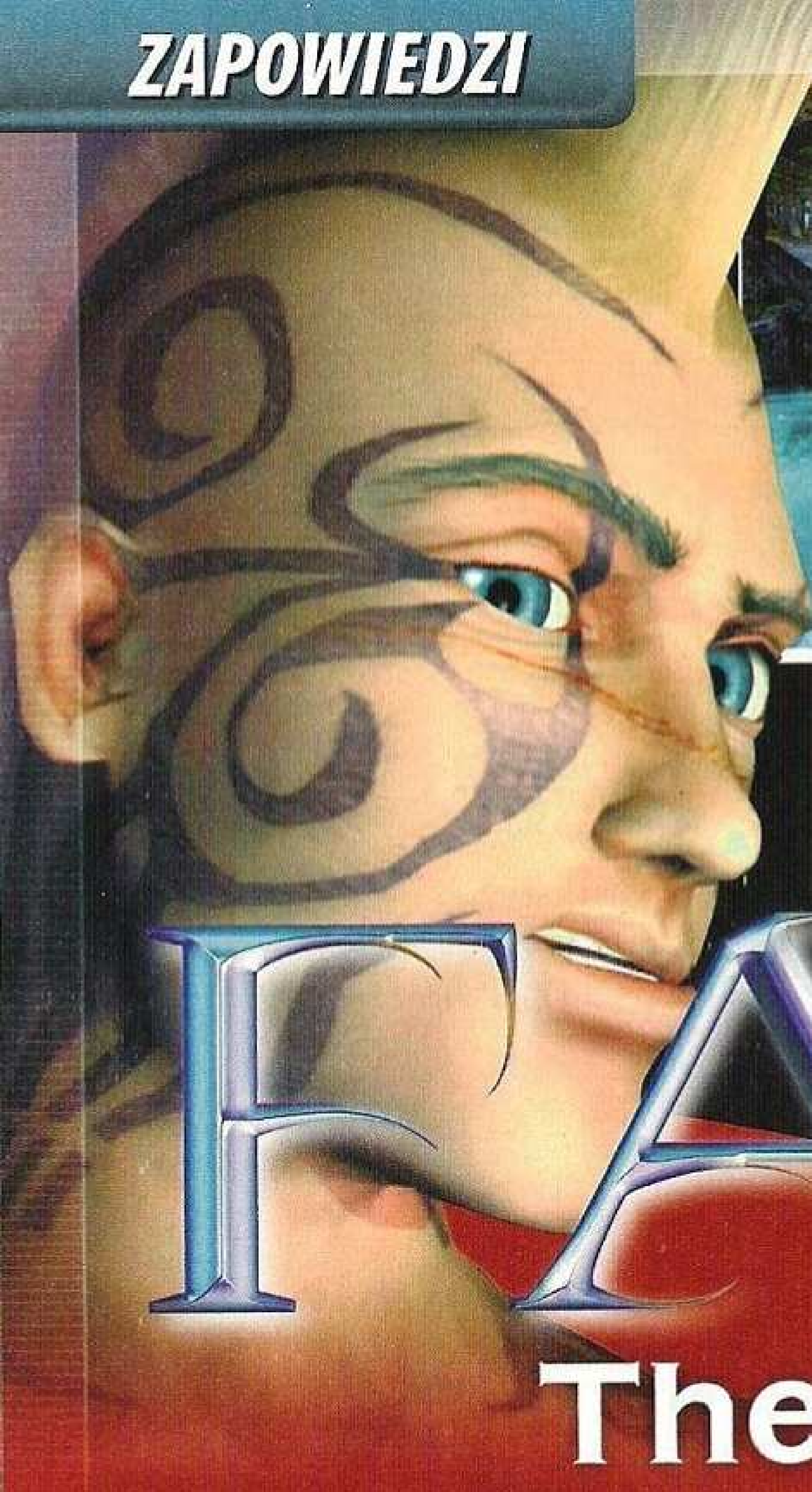


Generał Żelazny Kieł wkroczył na ziemie pokojowo nastawionych królików i w 2 tygodnie zdobył stolicę kraju – Marchewkolandię.

Codename: Panzers Phase Two

Producent: Stormregion
Dystrybutor PL: Cenega Poland
http://www.panzers.com/
Premiera: czerwiec 2005
Gatunek: RTS/taktyczna
+ walka w nocy i atakowanie z zaskoczenia – to może naprawdę się udać!
– czy uda się zachować klimat oryginału?
Drugie wejście świetnej gry strategiczno-taktycznej. Czy będzie jeszcze lepiej?

Autor: Herr Odyn







Kiedyś byłeś prawdziwym i wszechmocnym bogiem, teraz zostałeś kimś więcej... Bohaterem. A wszyscy kochają bohaterów... no, może prawie wszyscy.

FABLE™ The Lost Chapters

Od premiery Fable na Xboxa większość maniaków straszyła Gatesa, że jeśli nie wprowadzi tej gry na PC, to skasują go w ciemnej uliczce. Najprawdopodobniej groźby podziałały, bo oto ten wspaniały RPG trafia na naszą platformę. Nie pozostało już dużo czasu do tego wydarzenia – niedużo przynajmniej w porównaniu z nieskończonością – więc radzę się solidnie najeść, wyimprezować i zacząć żegnać z przyjaciółmi i dziewczynami, bo jak tylko dostaniecie tę grę do rąk, długo ich nie zobaczycie.

Co jest takiego fascynującego w Fable? Ano – mówiąc szczerze – dosłownie wszystko. Kilka lat temu w Black & White byłeś bogiem, a teraz będziesz... bohaterem. Nie byle filmowym Conanem, ale prawdziwym bohaterem z krwi i kości. Oczywiście na owe bohaterstwo trzeba ciężko zapracować.

Zaczynasz jako mały kmiotek, którego ojciec był żywą legendą. Bohaterstwo masz więc we krwi, tyle że... to na razie wszystko, co posiadasz. Jak się dalej los potoczy, zależy tylko i wyłącznie od ciebie. Możesz ratować kupców z rąk rabusiów, ale równie dobrze – sam ich wyrzynać. Wciąż będziesz bohaterem, tyle że mało lubianym. System rozwoju twojej postaci jest tak rozbudowany, że trochę zajmie ci połapanie się w nim. Kształtowanie się współczynników i cech jest dość proste: rosną one w miarę sukcesu, a w razie porażki spadają. Nauka korzystania z broni też jest rączej banalna: by stać się mistrzem oręża, musisz się nim często posługiwać. Nieważne, czy jest to miecz, czy pogrzebacz – jeśli będziesz dużo walczyć, osiągniesz maestrię.

> Możesz walczyć z bandziorami w ciemnych lasach, ale czy nie lepiej robić to publicznie, zbierając oklaski?

Nie to jednak jest głównym celem gry. **Jak każdemu bohaterowi, tak i tobie chodzi przede wszystkim o sławę. A na tę będziesz musiał harować ciężej niż na wierzchowca bojowego.** Dużo zależy wszakże od metody twojej pracy. Możesz przecież walczyć z bandziorami w ciemnych lasach, ale czy nie lepiej robić to publicznie, zbierając oklaski? Ale nim bardowie zaczną śpiewać o tobie pieśni, kobiety rzucać majciochy pod twoje nogi, a tłum nosić cię na rękach, będziesz musiał poznać tajniki... autoreklamy. Otóż przed wyprawą, która ma na celu rozprucie jakiejś przerośniętej jaszczurki czy uratowanie pięknej dziewki, dobrze jest się trochę pochwalić. Jaki to ty nie jesteś super i że zrobisz to z palcem w... kieszeni. Możliwe, że staniesz się wielkim pośmiewiskiem, ale jeśli odniesiesz sukces, to pomnik gwarantowany.

Zadania znajdujesz w Pośredniaku Dla Bohaterów. **Nie musisz podejmować się każdego questu, ale ostrzegam: nie jesteś jedynym gościem, który dostanie zlecenie.** Odnaleźć „świętego Graala" pragną miliony.

Zaciekawiony? I słusznie, a to dopiero przedsmak zabawy. Nie powiedziałem jeszcze o możliwości ożenku i płodzenia bachorów, o dobieraniu stroju i fryzur, dzięki którym zdobywasz przydomki, czy o władaniu magią. Bo co to za radocha, jak wiesz już wszystko przed zakupem gry?

Fable: The Lost Chapters

Producent: Lionhead Studios
Dystrybutor PL: CD-Projekt
http://www.microsoft.com/games/fable/
Premiera: IV kwartał 2005
Gatunek: RPG

+	w zasadzie wszystko, co w niej jest
–	konsolowcy narzekają, że obiecywana swoboda jest tylko pozorna...

Takiego RPG jeszcze nie widziałeś. Jak już go dostaniesz, świata poza nim nie ujrzysz. Ten wirtualny pochłonie cię jak wielka gąbka.

Autor: Dawid „Dave" Muszyński

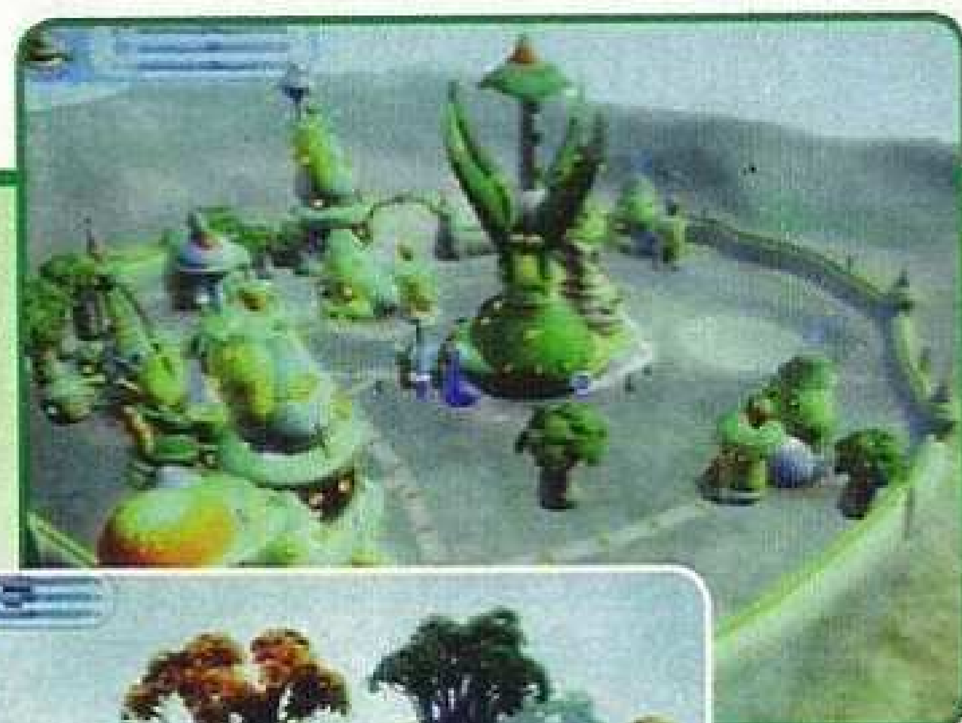






Ambicje Spore

Will Wright, twórca m.in. serii Sim City i The Sims, ogłosił na zakończonej niedawno imprezie Game Developers Conference 2005 nowy tytuł, nad którym już od pewnego czasu pracuje. Gra ta będzie nosiła nazwę Spore i zapowiada się na najbardziej ambitny projekt w historii gier komputerowych. Spore ma przedstawiać rozwój świata od jednokomórkowych organizmów aż po podbój kosmosu. Ten ogromny przedział czasu podzielony zostanie na fazy-epoki, a każda z nich reprezentował będzie inny rodzaj rozgrywki. Etapy początkowe to gra w stylu rozbudowanego Pac-Mana, epoka plemienna ma przypominać Populousa, całość ma zaś zamykać strategia w stylu Galactic Civilizations. Ufff!!! Ambitne zamierzenie, biorąc jednak pod uwagę nazwisko twórcy Spore, być może uda się je zrealizować.







To ser czy ziemia?

www.maxis.com

Premiery Ubisoft

W dość nieoczekiwany sposób, na dwa miesiące przed targami E3, na których zazwyczaj miały miejsce tego typu oświadczenia, koncern Ubisoft ogłosił swoje plany wydawnicze na rok 2005. Oprócz wielu gier przygotowywanych wyłącznie na konsole (w tym także na nowe, przenośne platformy Sony PSP i Nintendo DS), pojawiło się również sporo tytułów PeCetowych.

Tom Clancy's Rainbow Six Lockdown

Potwierdziły się m.in. wcześniejsze doniesienia o blaszakowej wersji Rainbow Six: Lockdown, która ukaże się równocześnie z konsolowymi, czyli jeszcze w kwietniu. W drugim kwartale roku spodziewać się możemy dodatku do nowej części Settlers, piątej części Mysta (z groźnie brzmiącym podtytułem: End of Ages) oraz mieszanki strzelanki i samochodówki 187 Ride or Die.

Trzeci kwartał roku to przede wszystkim kontynuacja Brothers in Arms oraz dodatek do fenomenalnej gry Far Cry. Co ciekawe, na ten sam okres zapowiadana jest gra Tom Clancy's Ghost Recon 3 – problem w tym, że PeCetowa edycja drugiej części tego taktycznego shootera w niewyjaśniony sposób zniknęła z planów wydawniczych Ubisoftu. Interesująco zapowiada się gra bazująca na licencji filmu King Kong Petera Jacksona oraz oczywiście trzecia część Prince of Persia o wciąż nieznanym podtytule.





HoM&M V – nam się podoba!

Tuż przed gwiazdką do sprzedaży mają trafić: Silent Hunter IV, długo oczekiwani „hirołsi", czyli Heroes of Might & Magic V, a także nowy Splinter Cell, roboczo zatytułowany Killing Day.

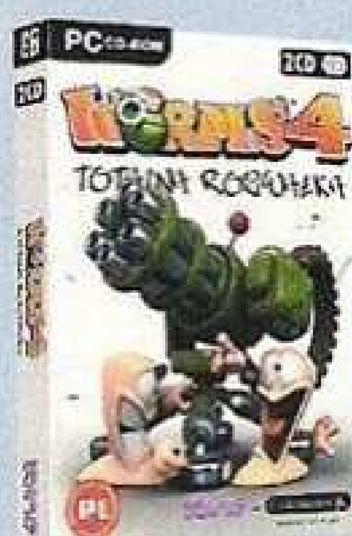
Więcej na temat tych tytułów przeczytacie w kolejnym numerze Clicka – mamy w planach odwiedzić w połowie kwietnia europejską siedzibę Ubisoftu!

www.ubisoft.com

Krótko i szybko

Worms 4: Totalna Rozwałka

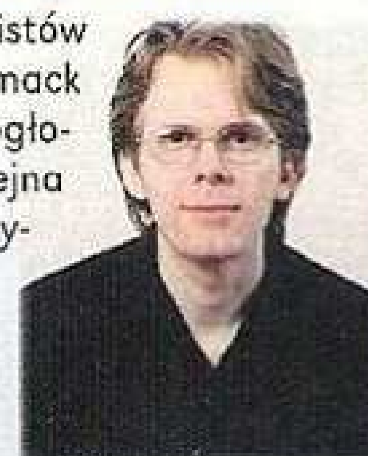
CD-Projekt, lokalny dystrybutor nowej części kultowej serii gier o robakach, ujawnił jej polski podtytuł oraz wygląd pudełka. Worms 4 zatytułowany będzie Totalna Rozwałka i pojawi się na półkach sklepowych jeszcze w maju.



Robale znów dymią!

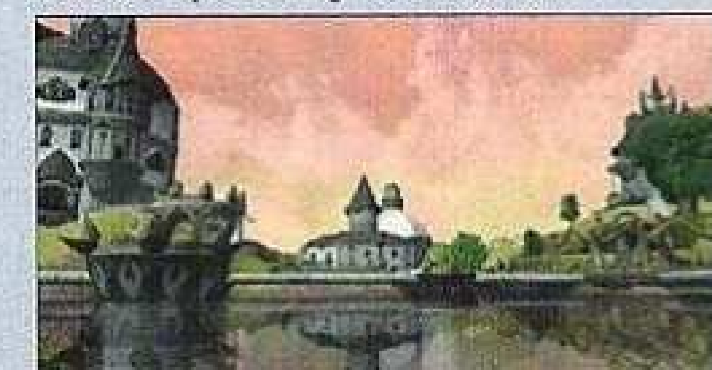
Komórkowy Doom

Guru programistów gier, John Carmack z id Software, ogłosił, że jego kolejna gra zostanie przygotowana z myślą o... telefonach komórkowych. Będzie to DoomRPG, a więc połączenie Dooma z Bard's Tale (to słowa samego Carmacka). Projekt wyda firma Jamdat, potentat gier komórkowych, a w pracach twórcę Dooma wesprze zespół Fountainhead Studios.



Władca Pierścieni z Turbiny

Firma Turbine, twórca m.in. Asheron's Call, zdobyła pełne prawa do stworzenia gry typu MMORPG osadzonej w świecie prozy J.R.R. Tolkiena. W chwili obecnej przygotowywany jest projekt o nazwie Middle-Earth Online, który trafi do sprzedaży w 2006 roku!



Zagraj z Wookiees

Niestety, wszystko wskazuje na to, że PeCetowcy nie mają co liczyć na grę bezpośrednio związaną z najnowszym epizodem Gwiezdnych Wojen, który trafi do kin w połowie maja. Podczas gdy posiadacze PS2 i Xboxów będą pojedynkowali się mieczami świetlnymi w zapowiadanej tylko na te platformy grze Revenge of the Sith, my możemy co najwyżej zainwestować w dodatek do on-line'owego RPG-a Star Wars Galaxies, noszący podtytuł Episode III: Rage of the Wookiees. Najważniejsze nowości tego rozszerzenia to nowa planeta, Kashyyyk, miejsce, z którego pochodzą futrzane Wookiees, oraz możliwość zarabiania pieniędzy na wydobywaniu surowców z dryfujących w przestrzeni kosmicznej asteroidów. Rage of the Wookiees będzie można ściągnąć z serwerów producenta od 5 maja.


Wesoła kompania.

www.lucasarts.com

Nocne życie Simsów

Można się było tego spodziewać – ledwo zdążyliśmy zagrać w pierwszy dodatek do The Sims 2, a Electronic Arts już zapowiada kolejne. Na pierwszy ogień idzie Nightlife, czyli symulacja tego, co komputerowe ludziki robią w nocy. Śpią? Nie – balują na mieście! W dodatku pojawi się nowa, imprezowa dzielnica, pełna klubów nocnych, dyskotek i pubów, a wraz z nią niedostępne wcześniej przedmioty, ubranka i animacje. Więcej szczegółów na temat drugiego rozszerzenia do The Sims 2 poznamy na targach E3, w tym samym mniej więcej czasie ogłoszona zostanie polska nazwa dodatku – my stawiamy na „Nocne Życie".


Krwiożercza panna...

www.thesims.com

Konkurs SMS!

Do wygrania 10 kultowych koszulek i 10 podkładek pod mysz.

Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Jaki tytuł nosi pierwszy dodatek do The Sims 2:
A. Na Studiach
B. Na Rybach





Odpowiedz wpisz według schematu: **CL.EA.X**, gdzie **X** to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A lub B) i wyślij SMS-em pod numer **7164**.

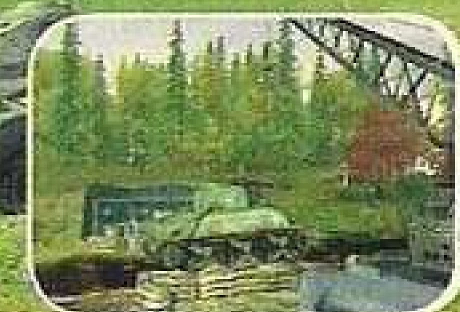
Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 10 maja 2005r

Fundatorem nagród jest EA

Pancerni w akcji

Po zręcznościowych symulatorach lotu (Secret Weapons of Luftwaffe) przyszedł czas na zręcznościowe symulatory broni pancernej. Taką właśnie produkcję szykuje nam firma JoWooD – będzie to kontynuacja ich dużo bardziej poważnego symulatora Panzer Elite, który tym razem otrzyma podtytuł Action. Gra będzie składała się z trzech kampanii, przeznaczonych kolejno dla wojsk Trzeciej Rzeszy, Związku Radzieckiego i Stanów Zjednoczonych. Wraz z nimi, siadając za sterami 15 różnych maszyn, przemierzymy większość frontów II wojny światowej, zaczynając od inwazji na Polskę, przez Stalingrad i Ardeny, aż po oblężenie Berlina. Premiera Panzer Elite Action najprawdopodobniej już po wakacjach!





Niejeden czołg pójdzie z dymem.

www.jowood.com

Wow dla WoW!!!

Skala sukcesu, jaki odniosła sieciowa gra RPG World of Warcraft, przerosła chyba nawet oczekiwania jej twórców. Od dnia jej premiery na serwerach firmy zarejestrowało się ponad półtora miliona użytkowników. To rekord, ale nie jedyny związany z tą grą. Kolejny dotyczy liczby graczy podłączonych do serwerów w jednym czasie – w pewnym momencie ich liczba na całym świecie (dokładniej w Północnej Ameryce, Korei i Europie) przekroczyła 500 tysięcy. Wszystko wskazuje na to, że dobra passa szybko się nie skończy, bo Blizzard szykuje się już do wydania gry w Chinach i na Tajwanie.


Dobrze, dobrze, już kupuję WoW!

Londyn z piekła rodem

Flagship Studios, firma założona przez Billa Ropera po jego odejściu z Blizzarda, zdradziła szczegóły dotyczące swojej pierwszej produkcji zatytułowanej Hellgate: London. Gra jest opisywana jako „Diablo w trybie FPP" rozgrywany w postapokaliptycznym Londynie, zniszczonym przez trwającą od pięciu lat wojnę między ludźmi a demonami. Akcja rozgrywać się będzie zarówno na ulicach miasta, jak i pod ziemią, w tunelach metra. Wiele obiektów znanych z londyńskiego krajobrazu ma być wykorzystanych w grze. Etapy mają być generowane losowo, podobnie jak i niektóre questy poboczne. Dostępny arsenał ma zawierać zarówno futurystyczne pukawki, jak i tradycyjną broń białą. Wszystkie narzędzia mordu będzie można modyfikować, łącząc je z różnymi artefaktami. Gra będzie obsługiwać multiplayera, maksymalnie do 32 graczy, przede wszystkim współdziałających ze sobą w trybie co-op. Co ciekawe, firma wspomniała także o planowanych już teraz kolejnych częściach gry, z akcją osadzoną w Las Vegas i Rzymie.



www.flagshipstudios.com

Zostań Neo

W końcu coś, na co czekali fani pop-kulturowego fenomenu, jakim stały się filmy i postacie związane z filmową trylogią Matrix. Szykuje się pierwsza gra, w której wcielimy się w samego Neo, zbawcę ludzkości ciemiężonej przez maszyny. Będzie ona zatytułowana Matrix: Path of Neo, a pracuje nad nią studio Shiny, znane przede wszystkim z takich produkcji jak Messiah czy Enter The Matrix. Niestety, zanim uratujemy świat przed maszynami, musimy uzbroić się w cierpliwość – premiera gry zapowiadana jest dopiero na czwarty kwartał 2005 roku.

www.shiny.com

BloodRayne na dwóch kółkach

BloodRayne, przebojowa gra akcji z seksowną dhampirzycą (krzyżówka człowieka i wampira) zdobyła niemałą popularność – w chwili obecnej przygotowywany jest w Hollywood film z tą postacią, w którym tytułową rolę zagra atrakcyjna Kristanna Loken znana z Terminatora 3. Tymczasem pojawiło się kilka nowych informacji dotyczących PeCetowej wersji drugiej części gry. W BloodRayne 2 zobaczymy nowy, bardziej złożony system walki (m.in. będzie można wykorzystać w walce elementy otoczenia), poprawił się także motion-capture i model fizyki. Producenci gry, firma Termina Reality, obiecują również ponad 30 kombinacji ciosów, 12 zabójczych uderzeń fatality, nowy system zbierania doświadczenia, a także... pościgi i walkę na motocyklach. Premiera gry na Zachodzie przewidywana jest na koniec maja, u nas pojawi się ona najpewniej w pierwszej połowie czerwca.



www.bloodrayne.com

Dekada QuakeCon

Organizatorzy QuakeCon ogłosili szczegóły dotyczące tegorocznej edycji tej prestiżowej imprezy, która w tym roku organizowana będzie już po raz 10. Jubileuszowy QuakeCon odbędzie się w dniach 11-14 sierpnia w miasteczku Grapevine w stanie Texas. Chęć udziału zgłosić może każdy – rejestracja na stronie internetowej organizatorów rozpocznie się w piątek 15 kwietnia. Gry, w których rozgrywane będą wirtualne pojedynki to wyłącznie produkcje id Software, czyli Quake, Quake II, Quake III Arena, Quake III: Team Arena, Return to Castle Wolfenstein i Doom 3. Najprawdopodobniej podczas imprezy prezentowany będzie również Quake IV.

Organizatorzy oczekują, że tegoroczna impreza przyciągnie rekordową liczbę gości. Przypomnijmy, że w zeszłym roku odwiedziło ją ponad 6 tysięcy osób. Todd Hollenshead z id Software powiedział: „Czeka nas najlepsza impreza minionego dziesięciolecia i chciałbym, żeby wszyscy fani naszych gier tam byli". Cóż – łatwiej powiedzieć, niż zrobić...


To się nazywa granie!

www.quakecon.org

TOP-13 LISTA PRZEBOJÓW

Miejsce	Tytuł	Kod
1	Gothic II: Noc Kruka	241
2	Warcraft III	010
3	Diablo II	008
4	NFS: Underground 2	209
5	Painkiller: Battle Out of Hell	239
6	Half-Life 2	223
7	Spellforce: The Order of Dawn	169
8	Call of Duty: United Offensive	210
9	Rome: Total War	204
10	LOTR: Battle for Middle-Earth	224
11	The Sims 2	204
12	Sid Meier's Pirates	233
13	GTA Vice City	025

248	SW: Knights of the Old Republic
239	Settlers V
213	SW: Battlefront
034	Morrowind
240	The Punisher
206	FIFA 2005
230	Rollercoaster Tycoon 3
255	Brothers in Arms NOWA
249	Sudden Strike: Resource War
242	Hearts of Iron 2
235	Everquest 2
250	S.W.A.T. 4
256	SW: Republic Commando NOWA
216	Armies of Exigo
243	Scrapland

Usługa dostępna we wszystkich sieciach komórkowych działających w Polsce (Plus GSM, Era, Idea, Heyah). Koszt wysłania jednego SMS-a wynosi 1.22 zł z VAT. Dane zwycięzców zostaną wykorzystane wyłącznie w celu wysyłki nagród i nie będą gromadzone lub przetwarzane w innych celach. Udział w konkursie oznacza zgodę na powyższe warunki.

Dungeon Siege II w czerwcu!



Według ostatnich doniesień, Dungeon Siege II, jedna z najbardziej oczekiwanych gier RPG, ukaże się jednak w czerwcu. Kontynuacja przeboju sprzed dwóch lat przyniesie wiele zmian, m.in. nowy system rozwijania umiejętności drużyny, zestaw unikalnych mocy dla każdej z klas postaci, kilka nowych zwierząt pociągowych oraz przede wszystkim mocno unowocześniony engine graficzny. Czekamy!

www.microsoft.com/games

Legenda Tomb Raidera

Są informacje na temat kolejnej części Tomb Raidera! Już wcześniej wiedzieliśmy, że nową część gry przygotuje studio Crystal Dynamics. Teraz jednak potwierdzono, że w pracach uczestniczy również Toby Gard, twórca Lary Croft.

To właśnie on zdradził kilka szczegółów dotyczących nowego wyglądu bohaterki gry. Po pierwsze – jej biust wróci do normalnych rozmiarów, po drugie – Lara będzie teraz starsza.



Wiemy też co nieco o samej rozgrywce – seria powraca do zręcznościowego modelu rozgrywki, dzięki któremu zdobyła tak wielką popularność. Oznacza to, że nie należy spodziewać się fragmentów przygodowych, podobnych do poziomów Angel of Darkness rozgrywanych w Paryżu.

Drobne innowacje to m.in. fakt, iż zbierane przez Larę przedmioty będą teraz widoczne, przytwierdzane do jej pasa lub chowane w plecaku. Być może w grze pojawi się także doradca Lary, który będzie prowadził ją przez kolejne poziomy, korzystając z nadajników radiowych – podobnie jak w grach z serii Splinter Cell.

Przede wszystkim poznaliśmy również pełny tytuł nowej gry – Tomb Raider: Legends. Niestety na kolejne informacje nie możemy liczyć zbyt szybko – Eidos zapowiedział, że Lara Croft nie pojawi się na tegorocznych targach E3.

www.eidos.com

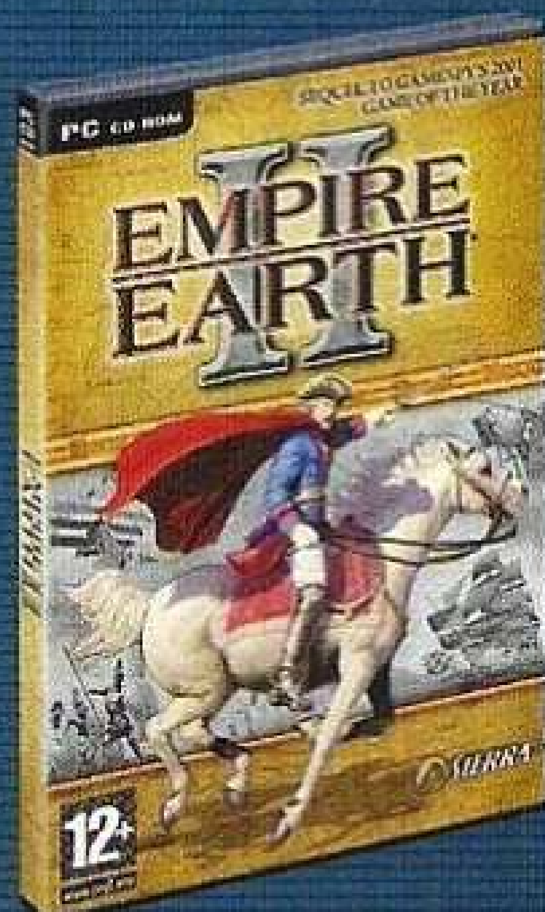
Głosuj SMS-em • Wygraj nagrodę

225	NBA 2005	
226	Prince of Persia 2	
257	Empire Earth II	NOWA
236	Chronicles of Riddick	
227	Vampire the Masquerade: Bloodlines	
258	Splinter Cell: Chaos Theory	NOWA
251	Playboy: The Mansion	
218	NHL 2005	
252	Black Mirror	
254	Fallout 2	
259	Kozacy II: Napoleońskie boje	NOWA
245	Evil Genius	
212	MOH: Pacific Assault	
260	Project: Snowblind	NOWA
261	Silent Hunter III	NOWA

Na gry z listy TOP-13 możesz głosować przy pomocy SMS-ów! Aby oddać głos, wyślij na numer **7164** wiadomość o treści **LP.CL.#** (zamiast # podaj przypisany grze numer – jest w czarnym polu). Możesz też przysyłać własne propozycje – wyślij wiadomość o treści **LP.CL.nazwa_gry**. Prosimy dokładnie wpisywać treść w wiadomości SMS – bez żadnych dodatkowych znaków, odstępów, adresu itp. Pełna lista gier znajduje się na stronie **www.click.pl**

Wśród uczestników konkursu SMS rozlosujemy grę **Empire Earth II** ufundowaną przez jej polskiego dystrybutora, firmę CD Projekt!!!

CD PROJEKT



Magia pod kontrolą cz.8

Pytanie dnia - Marcelu, dlaczego w każdym odcinku „Magii pod kontrolą" musisz koniecznie umieścić coś o ufolach?
Odpowiedź dnia - bo jestem obcy i nic, co obce, nie jest mi obce. Ha!
No, ale do rzeczy: po fascynującej lekturze siedmiu poprzednich odcinków, na pewno zastanawiasz się, jak to możliwe, że w naszym kraju odbywa się każdego roku 800 - 900 oficjalnych turniejów Magic: The Gathering - w końcu przecież turnieje nie robią się same. Dlaczego, jak i kto je organizuje? Kim są ci wszyscy bezimienni bohaterowie, dzięki którym rzeczone turnieje mogą dojść do skutku, i dlaczego poświęcają temu zajęciu tyle prywatnego czasu? I kim są wszyscy ci kapitalni, równi faceci, którzy sprawiają, że turnieje te liczą się do rankingów, dzięki czemu twoje wysiłki nie idą na marne?
No dobra „na pewno zastanawiasz się" to chyba małe nadużycie. A kogo to w sumie obchodzi? Na szczęście obchodzi to nas, organizatorów. Dlaczego? Bo to lubimy!
Organizacja turniejów jest fajna, bo to spore wyzwanie - pozwala, często bardzo młodym, ludziom wykazać się całkiem dorosłymi zdolnościami organizatorskimi, marketingowymi a nawet kwatermistrzowskimi. Poza tym, niektórzy po prostu lubią dawać coś z siebie i cieszą się, kiedy mogą coś zrobić dla ogółu. Z drugiej strony, jeśli ktoś zagrał w wielu turniejach, to po jakimś czasie w naturalny sposób zaczyna się zastanawiać skąd się właściwie wzięły i w końcu sam chce spróbować swoich sił.


Duży turniej, duża sędziów...

Jaki najważniejszy warunek musi być spełniony, by turniej przebiegł pomyślnie? Każdy turniej musi mieć sędziego! Dobrze, jeśli jest to certyfikowany sędzia DCI.
Oficjalni sędziowie odgrywają kluczową rolę na scenie turniejowej. Są odpowiedzialni za nadzorowanie poprawności przebiegu turnieju oraz rozstrzyganie (często całkiem poważnych) sporów wynikłych w trakcie rozgrywek. Mogą też nakładać kary na zawodników postępujących niezgodnie z przepisami. Podczas sankcjonowanego turnieju, sędzia główny jest ostateczną wyrocznią we wszystkich sprawach dotyczących zasad gry, oraz przepisów DCI. Dlatego jest tak ważne, aby sędziami zostawały osoby odpowiedzialne, uczciwe i umiejące dyplomatycznie, lecz stanowczo rozwiązywać problemy zaistniałe podczas turnieju. Dodatkowym atutem jest także doświadczenie w grze oraz organizacji oficjalnych turniejów.
Z drugiej strony turnieje mają być świetną rozrywką, więc ważne jest, aby sędzia był osobą... po prostu sympatyczną (nie mylić z rozrywkową... oficjalny turniej to jednak poważna sprawa)

Oczywiście oprócz wymienionych cech, sędzia musi dobrze znać zasady MtG i prowadzenia turniejów. Pod tym względem przydatność kandydata na sędziego sprawdzana jest za pomocą testu. Jest to test wyboru składający się z pytań dotyczących zasad Magica oraz zagadnień stricte turniejowych, gdzie szczególny nacisk położony jest na rozwiązywanie trudnych sytuacji, które w czasie turniejów się zdarzają. Oprócz pomyślnego zdania testu, należy przesędziować pod okiem sędziego - egzaminatora jeden turniej i, ogólnie rzecz biorąc, dać sobie radę.
Ale sędzią nie zostaje się tak po prostu. Jeśli ocena twojej wiedzy i umiejętności praktycznych wypadnie pozytywnie, zyskujesz pierwszy poziom sędziowski, a to dopiero początek długiej drogi na świętą górę. Oto wymagania i „bonusy" na poszczególnych (jest ich aż pięć!) poziomach.

Poziom I

Sędzia pierwszego poziomu, to sędzia lokalny i stosunkowo łatwo nim zostać. Najprościej rzecz ujmując, trzeba znać dobrze zasady turniejowe DCI i umieć zorganizować własny turniej.
Posiadanie I poziomu sędziowskiego, pozwala stać się autorytetem w lokalnej społeczności, a przy okazji otrzymywać cenne karty promo prosto od Wizardów. Sędziowanie lokalnych eventów pozwala też dorobić do kieszonkowego przy współpracy z lokalnym sklepem.

Poziom II

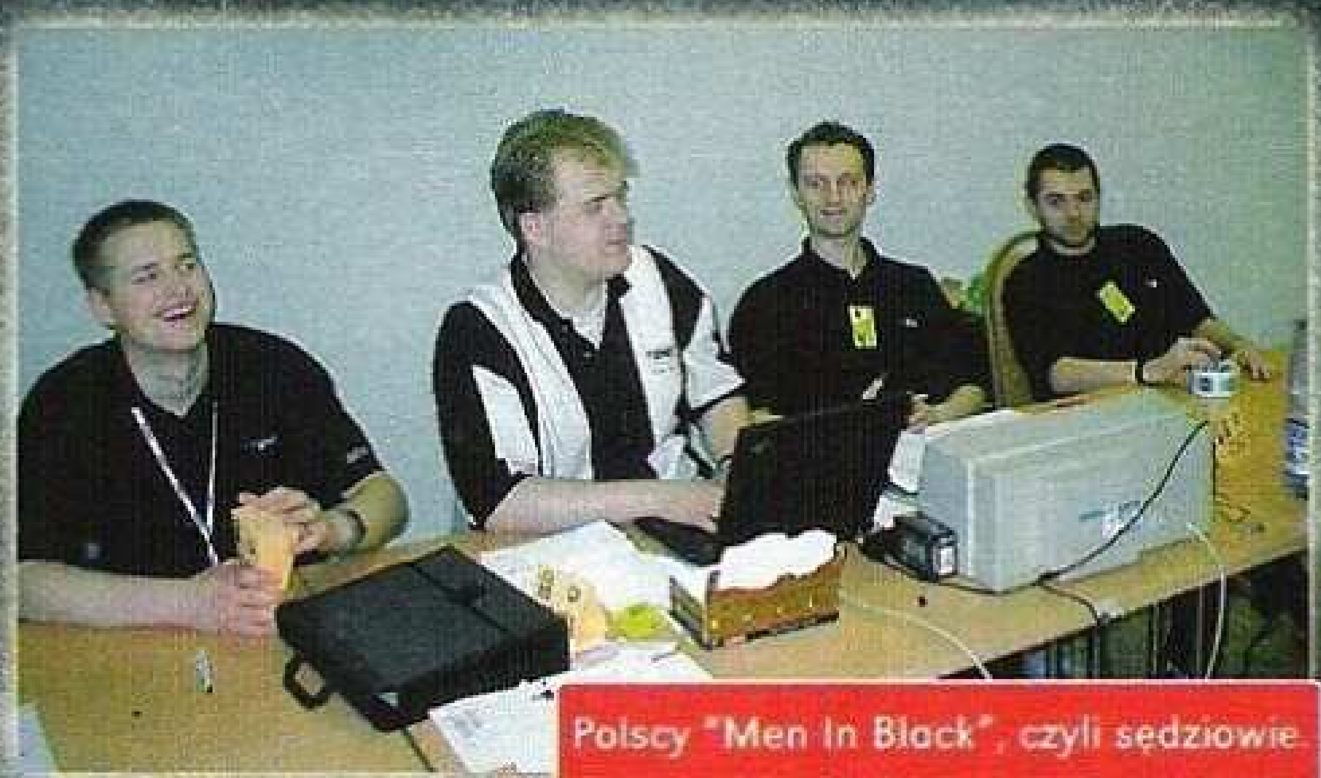
Jeśli twoja znajomość zasad gry i prowadzenia turniejów jest bardzo dobra i masz spore, (co najmniej półroczne) doświadczenie w sędziowaniu turniejów jako sędzia I poziomu, w tym większych Premier Eventów, a także jesteś gotów podróżować, aby wspierać organizatorów z innych miast - wtedy możesz pokusić się o zdawanie egzaminu na II poziom sędziowski. Co to daje? Na pewno masę satysfakcji i możliwość bycia sędzią głównym na większych turniejach. II poziom jest też łatwo przeliczalny na bardziej wymierne korzyści, na przykład w postaci kart. Dla wielu sędziów największą zachętą jest możliwość otrzymania sponsoringu od Wizards of the Coast (bilet lotniczy i hotel), tak, aby można było posędziować na jednym z większych światowych wydarzeń.

Poziom III

Zostać sędzią tego poziomu jest naprawdę trudno - mają go tylko dwie osoby w Polsce Adam Cetnerowski i Andrzej Cwalina (wbrew pozorom, posiadanie inicjałów A.C. nie jest wymagane).

Z drugiej strony, dwie osoby z III poziomem w jednym kraju, to wcale nie tak mało! Sędziowie tego poziomu i wyższych są uprawnieni do egzaminowania kandydatów na sędziów.

KEV. Walker


Polscy "Men In Black", czyli sędziowie.


No przecież ktoś to musi zrobić?

Są jeszcze poziomy IV i V. Ten pierwszy, daje możliwość bycia sędzią głównym na dowolnym światowym turnieju, włączając w to Mistrzostwa Świata. Swego czasu, jednym z kilku sędziów IV poziomu na świecie był Polak - Kuba Wysoczański.
V poziom sędziowski, jest właściwie mityczny. Gdyby twórca MtG, Richard Garfield chciał nań zdawać, pewnie też by mu się nie udało.

Czy oficjalny sędzia jest niezbędny, by turniej był oficjalny? Niekoniecznie. Podobnie jak w wypadku każdej innej imprezy, włączając w to imieniny cioci Ziuty, jedyne co jest naprawdę niezbędne, to dobry organizator. Niestety (w przeciwieństwie do imienin) taka osoba nie może brać udziału w turnieju. Za to ma sporo obowiązków, by zapewnić jego sprawny przebieg. Oto, za co taki delikwent jest odpowiedzialny:

Przed turniejem:

Musi znaleźć miejsce, gdzie turniej się odbędzie i zapewnić krzesła, stoliki, numery na stoliki, możliwie komputer lub laptop.
Skontaktować się odpowiednio wcześnie z koordynatorem, który sankcjonuje turniej (umożliwi umieszczenie go w rankingu) i podać mu odpowiednie dane.
Poprowadzić turniej, lub zlecić to certyfikowanemu sędziemu lub kompetentnej osobie.
Rozreklamować turniej (przez informowanie na listach dyskusyjnych, forach, ulotki, plakaty)
Zapewnić nagrody... Mogą one być ufundowane z wpisowego, można też poszukać sponsorów.
Przydaje się też sporządzenie listy chętnych do zagrania, aby rejestracja trwała jak najkrócej...

A co na miejscu turnieju?

Oto, co się przydaje, jeśli turniej ma przebiegać sprawnie:
Komputer z programem DCI Reporter (można go pobrać z sieci, lub otrzymać na krążku od dystrybutora).
Mana Membership Forms, czyli formularze członkowskie DCI (aby je otrzymać należy napisać na dci@isa.pl określając potrzebną ilość i podając adres).
Numery na stoliki. Mile widziane są drukarka i papier oraz długopisy dla zapominalskich.

Chwila prawdy

W dniu turnieju, organizator musi zrobić cztery podstawowe rzeczy:

1. Zarejestrować (nie mylić ze „zrejterować") graczy - czyli upewnić się, że każdy z nich ma swój numerek DCI i wprowadzić ich do specjalnego programu o nazwie DCI Reporter.

2. Rozpocząć turniej - obejmuje to określenie ilości rund, nagród i poinformowanie o tym grających. Nie zawadzi rozstrzygnąć takie kwestie jak przerwy na posiłki, czy rozkład jazdy turniejów pobocznych.

3. Przetrwać - sztuka przetrwania obejmuje dokonanie sprawdzania prawidłowości talii losowych zawodników, utrzymanie porządku na sali, oraz całą masę rzeczy, na które nie jesteś w stanie się przygotować, bo i tak zawsze zaskakuje cię coś nowego. Życie...

4. Zakończyć - właśnie na organizatorze, jako że to on jest tu „emsi", spoczywa przyjemny obowiązek ogłoszenia zwycięzców i wręczenia nagród.


Gromadne sprawdzanie spisów talii, czyli polowanie na czarownice.

A co po turnieju?

Proza! Dla graczy i sędziów turniej jest zakończony, a organizator ma jeszcze sporo rzeczy do zrobienia. Musi przygotować raport z turnieju (jest to jednak dość proste), a następnie wysłać go gdzie trzeba i upewnić się, że jego kopia będzie przechowywana przynajmniej przez rok. Ostatnią rzeczą do zrobienia jest posprzątanie sali - potem możesz już spokojnie zacząć myśleć o następnym turnieju.
Czytając to, myślę ze wzruszeniem, ile ton śmieci i opakowań po kartach sam pozbierałem w czasie swojej długiej kariery organizatorskiej.
No cóż, ktoś musi sprzątać, aby śmiecić mógł ktoś. I tym optymistycznym akcentem, chwilowo was pożegnam.
Do zobaczenia na oficjalnych turniejach DCI!


Możesz już spokojnie zacząć myśleć o następnym turnieju. Ale nie dzisiaj...

Marcel Zaborski

BROTHERS IN ARMS

Pierwszy taktyczny FPS w realiach drugiej wojny światowej dobrze łączy walkę z dowodzeniem, ale nie wszystkie oczekiwania spełnia.

Dla żołnierza to przeszkoda nie do pokonania: mały płotek! Naprawdę – nie przeskoczysz go!

Przedostatnia misja, jedna z ciekawszych – bronisz kościółka za pomocą snajperki i bazooki.

WKM na wieżyczce czołgu – to jest to!

AKCJA

Zniszczenie czołgu jest dziecinnie proste. Zachodzisz go od tyłu, wspinasz się, otwierasz klapę, wrzucasz granat, uciekasz... I cieszysz oczy ładnym wybuchem.

1



2



3





Panowie, to nie Irak! Tu się walczy, nie pije na służbie!


Teoretycznie śmierć kolegi na polu bitwy powinna budzić smutek. W praktyce, nie ma co go żałować, skoro i tak w kolejnej misji zostanie w tajemniczy sposób wskrzeszony.

BiA to bliźniak wojennego serialu telewizyjnego „Kompania Braci". Tak jak i tam, obserwujesz poczynania spadochroniarzy ze słynnej 101 dywizji powietrznodesantowej, która w 1944 roku wylądowała na tyłach wroga w Normandii. Różnica jest oczywiście jedna – tym razem nie ograniczasz się do patrzenia. Wcielasz się w sierżanta Matta Bakera, dowódcę drużyny. Idąc ramię w ramię z kompanami, będziesz miał jeden cel – strzelać do wszystkiego, co się rusza. A jeśli zacznie krzyczeć po niemiecku – strzelić raz jeszcze.

Nie jest to jednak kolejny typowy wojenny shooter. Twórcy z firmy Gearbox mieli ambicję zrobić z Brothers in Arms prawdziwy symulator żołnierza na polu bitwy. Podczas gry nie widzimy więc paska energii kierowanej postaci, na **próżno rozglądać się za apteczkami, brakuje również w drużynie medyka-cudotwórcy, który potrafiłby w ciągu kilku sekund przywrócić żołnierzom wszystkie siły witalne.** Jako zwykły spadochroniarz, Baker nie potrafi też kierować czołgiem, ba, nie radzi sobie nawet z obsługą moździerzy. Można się zastanowić, czy ten ukłon w stronę realizmu ma sens, czy przypadkiem nie został uczyniony kosztem przyjemności i różnorodności zabawy. Na to pytanie postaram się odpowiedzieć później.

Po uruchomieniu BiA wita cię menu, w którym znaleźć można między innymi trening. Jest to tylko krótki film pokazujący, jak wydawać rozkazy w grze oraz przedstawiający podstawową taktykę – czyli takie pokierowanie dwoma drużynami, by jedna prowadziła ogień zaporowy, a druga w tym czasie oskrzydliła i wykończyła wroga. Można powiedzieć, że **najlepiej kierować się metodą ZZOW – Znajdź, Zalej ogniem, Oflankuj i Wykończ.** (Po angielsku brzmi to lepiej: zasada czterech F – Find, Fix, Flank and Finish). Na początku wydaje się dziwne, że instruktaż jest bardzo krótki. Jak się jednak okazuje później, taktyka w nim przedstawiona w praktyce wystarcza, żeby przejść całą grę. Co niekoniecznie dobrze świadczy o zróżnicowaniu Brothers in Arms.

> Misje, choć wciągające, są niestety bardzo wtórne. Co gorsza, gra jest przeraźliwie liniowa.

W grze dostępna jest oczywiście tylko jedna, oparta na faktach kampania. Akcja zaczyna się w okopie podczas ostrzału. **Nie do końca wiesz, co się dzieje. Po chwili zaraz obok ciebie pada granat, wybucha, świat się rozmazuje, kompan z boku rozpacza nad twoją śmiercią i zaraz po tym specjalnie daje się zabić Niemcom...** Po czym oczywiście gra wraca do wydarzeń sprzed kilku dni, aż do D-Day, początku operacji Overlord. Baker leci w samolocie razem ze swoją drużyną. Maszyna zostaje zestrzelona, ty wyskakujesz ze spadochronem. I dopiero po wylądowaniu możesz uznać, że panujesz nad tym, co się dzieje w grze. Wcześniej miałeś tak naprawdę do czynienia jedynie z interaktywnym intrem.

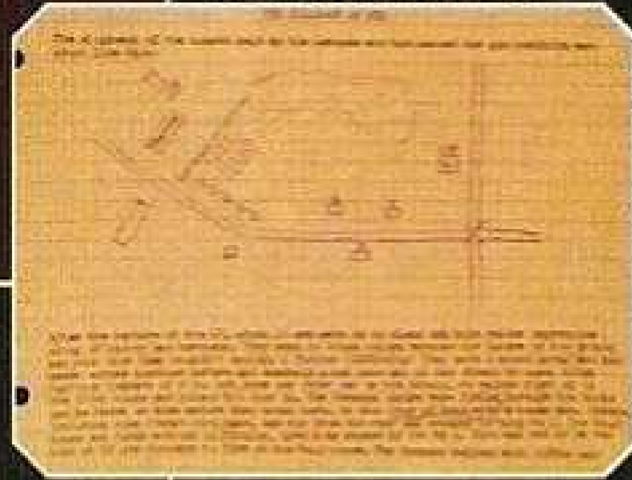
Fabuła gry kończy się siedem dni po D-Day, podczas obrony tytułowego „Hill 30". Misji jest kilkanaście, najczęściej po dwie na każdy dzień kampanii i właściwie, przykro to przyznać, niewiele się one od siebie różnią. Początek jest zawsze taki sam – odprawa, krótka rozmowa między żołnierzami i zadanie polegające zwykle na wykończeniu stacjonujących gdzieś Niemców. **Baker na początku dowodzi tylko jedną drużyną, później dwiema. W niektórych misjach pojawia się też czołg** (Stuart lub Sherman) – można nim dowodzić, a także skorzystać z karabinu maszynowego umieszczonego na jego wieży. Poza silnym wsparciem ogniowym czołg służyć może również jako zasłona. Tym bardziej, że – o ile Niemcy nie dysponują bronią przeciwpancerną – nawet najlżejszy Stuart (ważący tylko 15 ton) kosi wszystko i wszystkich bez litości.

Gdy nie ma czołgu, większość misji wygląda tak samo. Na początku warto się rozejrzeć po okolicy za pomocą **specjalnego widoku, w którym możesz, podczas pauzy, obejrzeć pole bitwy z góry i zobaczyć dokładne pozycje Niemców.** Jeśli w misji dysponujesz dwiema drużynami, w teorii sprawa jest prosta. Jedna z nich (Fire Team) ma za zadanie prowadzić ogień zaporowy, by wróg wychylał się zza okopu dużo rzadziej – a jeśli już, narażał się na kule twoich ludzi, co sprawia, że jego strzały stają się mniej celne. Podczas gdy pierwsza drużyna nieustannie ostrzeliwuje Niemców, druga (Assault Team) musi się przekraść bokiem na ich pozycje i wykończyć wrogi oddział, gdy ten nie będzie już kryty przez przeszkodę terenową. W przeciwieństwie do np. Full Spectrum Warrior, gracz

Co misja, to medal

Po każdej zakończonej misji otrzymujesz medal, który z kolei odblokowuje kolejny element w menu „Extras". Medale – i odblokowywane elementy – różnią się w zależności od tego, na jakim poziomie trudności grałeś. Najczęściej zobaczysz ciekawe materiały archiwalne i skany odręcznie rysowanych map, ale zdarzają się też zdjęcia „Normandia w 1944 i dziś", a nawet film pokazujący wycięte z gry sceny z komentarzem autorów.







Sztuczna inteligencja



AI miało być jedną z większych zalet BiA, a jak jest rzeczywiście? Podkomendni gracza zachowują się bardzo poprawnie. Zawsze starają się sobie znaleźć coś, za czym można się schować i cały czas dość skutecznie ostrzeliwują Niemców. Bywa nawet, że uda im się kogoś zabić. Na tym jednak koniec zalet sztucznej inteligencji, bowiem wrogowie naszego bohatera to kretyni czystej wody. Nie wychodzą z absolutnie żadną inicjatywą, potrafią tylko stać w wyznaczonym miejscu i się ostrzeliwać, czekając na gracza, który raczy ich oflankować. Nigdy nie zmienią z góry upatrzonej pozycji, choćby cała drużyna Bakera znalazła się w miejscu, w którym w ogóle nie byliby kryci. Ich lenistwo i niechęć do życia są tak wielkie, że nie raczą nawet zrobić dwóch kroków, żeby podejść i zastrzelić przeciwnika, który czai się z drugiej strony żywopłotu (w Brothers in Arms – kuloodpornego). Wyraźnie czekają, aż gracz, wykorzystując chwilę, w której ładują broń, wyjdzie zza przeszkody i wystrzela ich jak kaczki.



Koniec gry, czas przyznawania medali i obściskiwania się... Ale uwaga - wojna się jeszcze nie skończyła! Już planowany jest sequel (Roboczo: BiA: New Chapter)!

sam również uczestniczy w walce. Może dołączyć do jednej z drużyn albo działać samodzielnie, czasem tylko prosząc kompanów o wsparcie.

Jedną z większych zalet BiA jest prostota interfejsu. Wydawanie rozkazów odbywa się za pomocą prawego przycisku myszy. Na początku wybierasz drużynę, której chcesz coś zlecić (niestety nie można przydzielić zadań każdemu żołnierzowi z osobna), po czym wciskasz wspomniany przycisk. Na ziemi pojawia się kursor – jeśli puścisz prawy przycisk, twoi ludzie pobiegną we wskazane miejsce. Jeśli nakierujesz kursor na nieprzyjaciela, będzie on ostrzeliwany z miejsca, w którym aktualnie stoją twoi kompani. Trzecia opcja to wskazanie kursorem (z przytrzymanym prawym przyciskiem) wroga i wciśnięcie lewego przycisku myszy – wtedy drużyna, nie bacząc na niebezpieczeństwa, biegnie do celu, żeby wykończyć Niemców z bliska. Ostatniej opcji używaj jednak tylko w dwóch przypadkach: albo wtedy, gdy wróg jest pod ogniem zaporowym innych żołnierzy (co jest sygnalizowane tym, że nad jego głową kółko robi się białe – bo gdy jest czerwone, przeciwnik jest najbardziej agresywny i skuteczny), albo wtedy, gdy nie lubisz swoich kolegów i chcesz ich wykończyć. W Brothers in Arms nie ma miejsca na zabawy w Rambo.

Misje, choć wciągające, są niestety też bardzo wtórne. Co gorsza, gra jest przeraźliwie liniowa, w dodatku w sposób bardzo widoczny. **Możesz podążać tylko tą ścieżką, którą przygotowali dla ciebie autorzy. Jeśli uznasz, że inna droga mogłaby być łatwiejsza, niechybnie napotkasz przeszkodę terenową lub, co gorsza, „niewidzialną ścianę".** Żałośnie wygląda, gdy wysportowany żołnierz nie jest w stanie wspiąć się na pagórek, który sięga mu do pasa, czy choćby przeskoczyć małego, drewnianego płotka. W ogóle zastanawiające jest dla mnie, po co autorzy dali graczowi możliwość skakania, skoro i tak jest ona prawie bezużyteczna?!? Najbardziej zirytowała mnie misja, w której głównym zadaniem było wysadzenie mostu. Można to było zrobić tylko poprzez użycie detonatora znajdującego się obok karabinu, za którym siedzieli Niemcy, prażąc niemiłosiernie do wszystkiego, co ośmieliło się wejść na most. Zadanie można było dość łatwo wykonać, przechodząc przez rzekę, która sięgała żołnierzom – na oko – do kostek. Było to jednak niemożliwe, bo Baker odmówił zamoczenia butów. No i musiałem przechodzić po kilka razy przez most pod osłoną nieustannie niszczonego czołgu...

Gra, jak już wspomniałem, jest oparta na faktach, nie zabrakło więc broni „z epoki". W jednym momencie możesz mieć przy sobie tylko dwa jej rodzaje, co w sumie dużą niedogodnością nie jest. Grunt, żeby zawsze dbać, by mieć jedną broń skuteczną na dalekie dystanse i jedną szybkostrzelną do bliskich starć. W sumie w BiA **dostępnych jest 15 narzędzi mordu**, z czego 9 to broń aliancka, a 6 – niemiecka, którą można znaleźć przy ciałach zabitych wrogów. Zróżnicowanie arsenału jest całkiem spore – od pistoletu, poprzez karabiny i snajperki, na bazookach i panzerfaustach kończąc.

Autorzy położyli dość duży nacisk na klimat gry. W zamierzeniach miała ona wciągnąć gracza bez reszty, zaprzyjaźnić go z towarzyszami broni, żeby się do nich przyzwyczaił i autentycznie przejął – w odpowiedniej chwili – ich śmiercią. Wysłuchujemy więc sporo mniej lub bardziej udanych dialogów, zaś przez całą grę towarzyszy nam głos Matta Bakera, który stale powtarza, że tak naprawdę, to nigdy nie chciał być szefem drużyny i w ogóle jaki to on nieszczęśliwy. Poznamy też kilka faktów z jego życia prywatnego i wysłuchamy wielu pseudofilozoficznych wynurzeń. Wszystkie te elementy na pewno dobrze trafiają do Amerykanów, dla których cukierkowa wizja wojny w stylu „Szeregowca Ryana" jest synonimem traumy i koszmaru.

Bracia w Ramionach?

W materiałach prasowych autorzy zaznaczali, że gra będzie oddawała realizm na każdym poziomie – również dialogów. Owszem, na początku zdarza się kilka przekleństw, ale są one znikome, potraktowane raczej jako przyprawa do małej części rozmów. Tymczasem polski dystrybutor zapowiada, że gracz będzie miał wybór, czy chce instalować wersję angielską, czy w pełni spolszczoną (może poza tytułem, który oczywiście poprawnie należy tłumaczyć jako „Towarzysze Broni"). Jeżeli Cenega zechciałaby przenieść do gry realizm rodem z polskiego wojska, co drugie słowo powinno brzmieć „k**wa". Jak będzie w istocie, przekonamy się wkrótce.

Rzeź winiątek



Choć cała gra opiera się na taktyce i podchodach, czasem potrafi dostarczyć również przyjemnych doznań rodem z rzeźni. Najlepszą sceną tego typu jest moment na początku gry, w którym wchodzisz do małego pomieszczenia z czterema Niemcami szykującymi się do jedzenia. Zupełnie się oni ciebie nie spodziewają, więc po dwóch sekundach i jednej serii z karabinu podłogę wyścielają cztery trupy.

Co by o grze nie mówić – ma znakomity klimat i wielką grywalność. Choć, niestety, tylko do pewnego momentu.



Choć krew w grze nie bucha na wszystkie strony, niekiedy zdarza się, że napotkamy dość drastyczne widoki.

Mnie fabuła gry nie wciągnęła na tyle, żebym płakał po śmierci moich „brothers in arms". I wątpię, żeby znalazł się wrażliwiec, który tak zareaguje. Nie tylko ze względu na pewną sztuczność, widoczną w dialogach, ale również dlatego, że... towarzysze broni mogą podczas jednego etapu ginąć wielokrotnie! Po zakończeniu zadania, w następnym ujrzymy cały, zdrowy i uśmiechnięty skład. Nawet podczas samej misji, gdy zginiesz trzy razy, gra uprzejmie stwierdzi, że „wojna nigdy nie jest w porządku, ale gra komputerowa powinna być. Czy chciałbyś więc, przed załadowaniem checkpointu, wyleczyć siebie i wskrzesić wszystkich poległych kompanów?" (*LOL, he, he, he – Rednacz*). Oczywiście całkowicie niszczy to klimat i sprawia, że nie miałem najmniejszych skrupułów z wysłaniem mojej drużyny na pewną śmierć po to tylko, żeby oszczędzić sobie czasu z zabijaniem ostatniego Niemca w misji.

Rodzajów broni jest sporo - od pistoletu, poprzez karabiny i snajperki, na bazookach i panzerfaustach kończąc.



Przy okazji warto też wspomnieć, że **gry nie da się zapisać w dowolnym momencie.** Jej stan jest save'owany samoczynnie, gdy dojdziemy do określonego momentu planszy, do którego wracamy po ewentualnej śmierci lub też wyjściu z gry. Nie muszę oczywiście mówić, że w niczym to rozwiązanie nie pomaga, a tylko irytuje – zwłaszcza w ostatniej misji, kiedy to każdy, nawet najmniejszy błąd gracza kończy się tym, że trzeba zaczynać zadanie od początku. To jest jedna z licznych wad spowodowanych tym, że Brothers in Arms była projektowana przede wszystkim na konsolę Xbox. Z tego też powodu przyzwyczajeni do ultraprecyzyjnego celowania w grach na PC srodze się zawiodą.

W BiA totalnie skopane zostały tzw. hitboxy, czyli miejsca trafień. Zaprawieni w bojach fani Counter Strike'a czy Enemy Territory bardzo się zdziwią, gdy ich próby zrobienia headshota spełzną na niczym. Broń w grze jest straszliwie nieprecyzyjna. Nawet gdy masz wroga idealnie na muszce, zawsze lepiej celować w korpus albo w nogi – nigdy w głowę. Z drugiej strony – czasem Niemcy padają po strzale zdecydowanie niecelnym. Celownik należy więc traktować raczej orientacyjnie. Najbardziej irytujące w strzelaniu jest to, że czasem gracz ma całkowitą pewność, że może bezboleśnie zdjąć wroga, który wychyla się zza przeszkody. Niestety – o ile nie strzelasz pod ustalonym przez twórców kątem, możesz prażyć do wystającej głowy Niemca przez długi czas, nie robiąc na nim najmniejszego wrażenia. Zabić można go dopiero wtedy, gdy się zupełnie wychyli albo gdy zajdziesz go całkiem z boku.

Dużo dobrego można powiedzieć za to o oprawie audiowizualnej. **Grafika w BiA nie rzuca na kolana, ale ma specyficzny klimat, charakterystyczny dla amerykańskich filmów wojennych** (wyjąwszy może „Pluton" Stone'a). Świat obserwujemy nieco jak przez mgłę, a kolory są żywe – co zresztą znajduje potwierdzenie w faktach. W czerwcu Normandia rzeczywiście wygląda tak, jak w grze. I choć czasem niektóre obiekty są mało szczegółowe, a tekstury niedopracowane, w zabawie to nie przeszkadza. Brothers in Arms to jeden z nielicznych FPS-ów, w których grafika pełni trzeciorzędną rolę. Wszelkie jej niedociągnięcia są natomiast rekompensowane w pełni przez boski dźwięk. Znakomite wybuchy, odgłosy karabinów, okrzyki na polu bitwy i doskonałe wykorzystanie dźwięku przestrzennego jeszcze długo stanowić będą niedościgniony wzorzec dla innych gier tego typu. Również muzyka jest niczego sobie, choć w swoim patosie jest dość wtórna.

Brothers in Arms nie sprostało wymaganiom, co nie oznacza, że gra jest słaba. Po prostu oczekiwania były niewspółmiernie wysokie. Spodziewałem się rewolucji w wojennych FPS-ach, dostałem zaś grę bardzo dobrą i bardzo wciągającą, choć raczej na jeden raz. Ponowne przechodzenie jej, nawet na wyższym poziomie trudności, mija się z celem. Tak czy inaczej, kroczymy tą samą, wyznaczoną „na sztywno" ścieżką. Zagrać mimo wszystko warto: Bardzo przyjemnie jest mieć wrażenie uczestnictwa w „Kompanii Braci", choćby przez te kilkanaście godzin.

Dzięki pauzie i widokowi z góry można dokładnie przyjrzeć się pozycji wroga.

Infanterie

Brothers in Arms

Producent: Gearbox	Dystrybutor PL: Cenega
http://www.brothersinarmsgame.com/	
cena 99,90	Multiplayer: LAN/Internet
	Gatunek: FPS

Wymagania: procesor 1.1 GHz, 256 MB RAM, karta graficzna 64 MB, napęd DVD

(+) prosty interfejs • dźwięk • duża grywalność

(–) liniowość • brak save'a w dowolnym momencie • nieprecyzyjne strzały

Znakomity interfejs i duża grywalność, ale i tak nie spełniła pokładanych w niej nadziei.

GRYWALNOŚĆ 4+
GRAFIKA 4
DŹWIĘK 5+
OCENA 4+

Autor: Teutates

Kiedy zginiesz, klony walczą dalej. Możesz je zawołać, by cię uleczyły.



No i patrz, zapaskudziła mi się szybka!


Cholerna, przerośnięta ważka. Nie dość, że trudno ją ustrzelić, to jej broń jest bardzo iry tująca...

Ciemność widzę!

Gra wydaje się za ciemna? Przeskocz do specjalnego trybu „nocnego" widzenia. Poza bardzo ładnym efektem graficznym sprawia to, że RC nabiera klimatu rodem z Obcego.


...do czasu, aż sam dostaniesz ją do ręki!

STAR WARS REPUBLIC COMMANDO


Pstrykanie palcami po przeróżnych konsolach zajmuje sporą część gry.


Co też chłopaki przyrządzają na ruszcie...

Klon Halo. Równie efektowny graficznie, co wtórny. Fani Star Wars i lubiący ostre strzelanki powinni jednak zerknąć...

Zróbmy mały test – z czym ci się kojarzą Gwiezdne Wojny? Jako że nie mam możliwości sprawdzić twojej odpowiedzi, pozwolę sobie zgadnąć: z mieczami świetlnymi, Mocą, dyszącymi dziadkami w czarnych kubraczkach, X-Wingami? Albo może specyficznymi złotymi napisami (tzw. Star Wars Scrolling)? Jeśli skojarzenia mamy podobne i właśnie powyższych elementów oczekujesz od gry w wykreowanym przez George'a Lucasa świecie, od razu wykreśl z pamięci tytuł Republic Commando i skieruj raczej kroki ku produkcjom typu Jedi Knight lub KotOR. A jeśli jesteś maniakalnym fanem-kolekcjonerem, to i tak kupisz wszystko, co ma Star Wars w nazwie, więc moich ostrzeżeń i tak nie posłuchasz.

O co chodzi? **Fabuła gry usadowiona jest między drugim a trzecim epizodem, ty zaś wcielasz się nię w adepta Jedi czy szczególnie ważną filmową postać, a w dowódcę drużyny Delta**, zwykłego oficera Republiki, dowodzącego czteroosobowym oddziałem podobnych mu klonów Jango Fetta (notabene pod każdego z nich głos podkłada Temuera Morrison, aktor użyczający temu bohaterowi głosu również w filmie). Nie są one jednak, wbrew nazwie, identyczne. Autorzy SW:RC zdecydowali na nadanie każdemu z nich osobowości, co może nie jest realistyczne, ale bardzo dobrze wpływa na przyjemność wynoszoną z gry.

Republic Commando to, podobnie jak opisywany w tym numerze Brothers in Arms, FPS z elementami taktycznymi. Gra składa się z kilkunastu misji podzielonych na trzy kampanie, z czego ostatnia dzieje się na Kashyyyku, planecie Wookieech (do których należał włochaty Chewbacca, najlepszy kumpel Hana Solo). Poziom trudności nie jest jednak rozłożony równomiernie – przez pierwsze kilka misji można przejść praktycznie bez zatrzymywania się, dopiero nieco później, wraz z pojawieniem się większej liczby groźniejszych wrogów, zaczynają się schody.

I całe szczęście, bo po pierwszej kampanii można odnieść wrażenie, że cała ta drużynowość gry jest tylko na pokaz. Bez wydawania rozkazów i planowania walki dalej w grze jest znacznie trudniej. **Dowodzenie jest jednak zrealizowane znacznie gorzej niż w bardzo dobrym pod tym względem BiA.** W RC wszystkie komendy wydajesz za pomocą jednego klawisza, ale nie możesz posłać kompanów w miejsce, w które chcesz, a jedynie tam, gdzie autorzy gry dali taką możliwość. Gdy skierujesz celownik na niektóre skały, pojawi się hologram informujący o tym, że możesz rozkazać któremuś klonowi, by się stamtąd ostrzeliwał. To samo z komendami dotyczącymi podłożenia ładunku wybuchowego, otworzenia drzwi, leczenia itp.

	BROTHERS IN ARMS	STAR WARS REPUBLIC COMMANDO	PUNKTACJA
Broń	Autentyczna i bardzo satysfakcjonująca. Dużą jej wadą jest mała celność.	Trochę jej jest, choć przez większość gry przejdziemy z karabinkiem wydającym typowo starwarsowe dźwięki „lasera". Typowy shotgun też się znajdzie, ale nie można z nim pochodzić za długo.	1:0
Interfejs	Dowodzenie jest łatwe i intuicyjne, a jednocześnie pozwala na całkiem dużo.	Dość łatwe, ale gracz jest bardzo ograniczony. Dużym plusem jest możliwość zapisania w dowolnym momencie.	2:0
Grafika	Stylizowana na Szeregowca Ryana i Kompanię Braci. Nieźle, ale z dużymi niedoróbkami.	Znakomita. Karty graficzne wykorzystane są dobrze, dużo spektakularnych efektów przy jednocześnie niewielkich wymaganiach sprzętowych.	2:1
Dźwięk	Świetne odgłosy bitwy, odpowiednia muzyka.	Nawet jeśli świsty wydawane przez broń nie są najładniejsze, to przynajmniej wierne Gwiezdnym Wojnom. Muzyka również, tak jak i rozmowy klonów.	3:2
Długość	Niewielka. Około 8 godzin przy graniu na średnim poziomie trudności.	Niewielka przewaga nad BiA – na przejście gry potrzeba około 12 godzin, czyli wciąż niewiele.	4:3
Multiplayer	Zrobiony nieco na odczepne, stanowiący przedłużenie singla. Boty w sieci to nie był dobry pomysł.	Tylko podstawowe tryby. Wątpię, żeby grał w nie ktoś poza największymi fanami.	5:4
Ogółem	Choć wynik wyszedł bardzo zbliżony, sam palmę pierwszeństwa zdecydowanie przyznaję Brothers in Arms. Grało mi się w nią po prostu znacznie lepiej, przede wszystkim ze względu na klimat, którego mi trochę w RC brakuje. Jeśli nie jesteś wielkim miłośnikiem Gwiezdnych Wojen i zastanawiasz się nad zakupem którejś z tych gier – wybierz produkcję Gearbox.		



Skoro już napomknąłem o zdrowiu, warto poświęcić mu więcej uwagi. W przeciwieństwie do większości FPS-ów ani gracz, ani inne klony nie giną „całkowicie". **Gra więc toczy się dopóki, dopóty na chodzie pozostaje ostatni członek Delty**, który przy odrobinie spokoju może bez problemu wskrzesić (czymś na podobieństwo defibrylatora) resztę. Może przywrócić co prawda tylko połowę zdrowia, ale gdy klon jest już na chodzie, niewielki problem stanowi podejście do najbliższego punktu, w którym może się uleczyć.

Tym razem nie wcielasz się w adepta Jedi, a w dowódcę drużyny czterech klonów Jango Fetta.

A te na szczęście zostały umieszczone w grze dość gęsto.

Niestety, podobnie jak gra Gearbox, Republic Commando jest absolutnie liniowa. Nie pozostawia graczowi żadnego wyboru – **musisz iść jak po sznurku, nic nie dzieje się tutaj spontanicznie.** Spotkałem się z wieloma opiniami, że grającym to nie przeszkadza, że akcja jest tak intensywna, że nie ma czasu, by się nad tym zastanawiać. O ile z takim stwierdzeniem zgodziłbym się w przypadku BiA, to już grając w RC, odczuwałem spory dyskomfort i w gruncie rzeczy byłem zawiedziony mało urozmaiconymi zadaniami. Fakt, że misje mają zróżnicowane cele, czasem nawet przechadzamy się w pojedynkę. Mimo to jednak nie opuszczało mnie wrażenie, że jestem pozbawionym wolnej woli robotem, który musi dojść do wyznaczonego miejsca, postać chwilę przy konsoli i iść dalej ścieżką. Cóż – pragnący dokonywać moralnych wyborów dostali już KotOR-a...

Dużo dobrego można za to powiedzieć o oprawie graficznej. **Gra działa na engine'ie Unreal i wygląda wspaniale, o czym przekonać się mogą nawet posiadacze nieco przestarzałych komputerów** (czyli tacy jak ja – mam GeForce 4Ti). Odblaski, światła, wszelkie normal mappingi i wybuchy to prawdziwa uczta dla oczu. Bardzo dobry jest również efekt widzenia w ciemności. Akcję w nim obserwujemy przez filtr, o którym pisać nie trzeba – po prostu spójrzcie na obrazki. Podobnie wspaniale wyglądają efekty porażenia prądem i... zapaskudzenia hełmu przez krew lub smary z zabitych w zwarciu robotów, szybko ścierane przez wycieraczkę.

Przy takiej grze aż by się prosiło o rozbudowany multiplayer, ale niestety – tryb ten zawodzi. Dostępne są tylko podstawowe opcje – deathmatch, team deathmatch i capture the flag. Trudno nie odnieść wrażenia, że zmarnowano całkiem duży potencjał. Znów przy tej okazji – niczym bumerang – powraca porównanie z Brothers in Arms (zestawienie znajdziecie w ramce obok), gdzie również ten tryb, jakże ważny dzisiaj w FPS-ach, spartaczono.

Pomimo wszystkich wad gry, tych kilkanastu godzin spędzonych przy Republic Commando nie uważam za czas stracony. **Bawiłem się całkiem nieźle i choć czasem gra stawała się trudna** (poradnik na str. 50), **chciałem brnąć w nią dalej.** Nie jest to żadna rewolucja, być może za kilka miesięcy mało kto będzie o niej pamiętał. Teraz jednak warto zagłębić się w te rejony świata Gwiezdnych Wojen, których nie zobaczymy w kinie. Cóż, nie samą Mocą i mieczami świetlnymi „starwarsowiec" żyje.



Przed każdą misją następuje odprawa, podczas której można podziwiać ładny holograficzny projektor.



Michaelangelo? A gdzie twoje nunczako?!

Star Wars Republic Commando

Producent: Lucasarts
Dystrybutor PL: LEM
http://www.lucasarts.com/

cena 169,00
Multiplayer: tak
Gatunek: FPS

Wymagania: procesor 2 GHz, 512 MB RAM, karta graficzna 64 MB

(+) grafika • dźwięk • całkiem nowe spojrzenie na świat Gwiezdnych Wojen

(–) totalna liniowość • małe możliwości dowódcze • brak mieczy świetlnych

Drużynowe, znacznie ulepszone Halo. Zabawę psuje nieco wszechobecna liniowość, niepozostawiająca graczowi możliwości jakiegokolwiek manewru.

[illegible] 4
GRAFIKA 5
DŹWIĘK 4+
OCENA 4

Autor: Che Collado

A co, gdybym powiedział ci, że Bóg i diabeł założyli się, a stawką w ich grze są dusze wszystkich ludzi?

Na moc posępnego czerepu!

Świat piekielny nie nastraja optymistycznie...

CONSTANTINE™
THE VIDEOGAME

Moda na ekranizacje komiksów trwa. Liga Niezwykłych Dżentelmenów, Catwoman i Hellboy – to tylko kilka tytułów z ostatnich kilkunastu miesięcy. Podobny los spotkał również dzisiejszego bohatera: Johna Constantine'a.

O filmie

Mimo że „Constantine" jest oparty na komiksie pt. „Hellblazer", tytuł filmu zmieniono ze względu na podobieństwo do „Hellraiser". Bohater adaptacji jest Amerykaninem, ponieważ Keanu Reeves nie czuł się na siłach zagrać Brytyjczyka (wg reżysera). Z powodu licznych scen w deszczu wykorzystano aż 25 płaszczy i 50 par butów dla aktora odtwarzającego tytułową postać.

Kiedy zły duch opęta ofiarę, a egzorcyzmy nie są w stanie go wypędzić, pojawia się Constantine. Jego metody są równie okrutne co działania demonów, niekiedy trudno powiedzieć, kto jest ofiarą, a kto oprawcą. W scenariuszu chodzi właśnie o to, że świat piekielny zagraża ziemskiemu, a demony przenikają do naszej rzeczywistości. Gra komputerowa powiela wiele wątków filmowych, ale jest też sporo różnic, więc jeśli zobaczycie najpierw film w kinie, to nic nie szkodzi. Pamiętacie grę Legacy of Kain: Defiance, w której można było przenosić się ze świata materialnego do spektralnego? Podobny efekt jest również w produkcji Bits Studios.

> Gra jest niestety liniowa. Biegnie prosto jak po sznurku, banalne zagadki nikogo nie przyprawią o ból głowy.

Piekło zostało przedstawione jako zniszczona, płonąca kraina, targana nieustającym ognistym podmuchem. Wiele lokacji w grze trzeba spenetrować zarówno w naszym, ziemskim, jak i w piekielnym wymiarze (dzięki temu można np. przejść przez drzwi zamknięte w realnym świecie). W obu rzeczywistościach możemy spotkać demony, sługi piekieł. Namiastką inferna jest specjalny rodzaj widzenia, który pozwala Constantine'owi dojrzeć prawdziwe oblicze niektórych ludzi (w których wcieliły się demony) lub satanistyczne symbole. Te znaki często wskazują drogę, przejście lub miejsce, gdzie znajdziemy jakieś artefakty.

14 etapów gry rozgrywa się klasycznym sposobem: idź i spałuj każdego, kto nawinie ci się pod rękę. Constantine zmaga się z dziesięcioma rodzajami stworów. Co pewien czas musi też stawić czoła demonowi wyższej rangi (boss). Do pacyfikacji czarciego pomiotu służy bateria oryginalnych modeli uzbrojenia: strzelba i rusznica są ozdobione krzyżami (shotgun nawet strzela w ten sposób, że pociski układają się w kształt krucyfiksu). Mamy też rodzaj miotacza płomieni (właściwie smoczego ognia), kuszę i bomby ze święconą wodą.

Constantine może też czarować i to nie gorzej niż sam Harry Potter. „Uroków" jest siedem, aby je uaktywnić, konieczna jest inkarnacja (wciśnięcie odpowiedniej kombinacji klawiszy). Podczas rzucania czaru czas spowalnia. Podobny bullet-time działa także w trakcie walki konwencjonalnej. Niestety, dzieje się to w ten sposób, że Constantine może jedynie odwrócić się o 180 stopni i strzelić do przeciwnika (bardzo pooowooooli). W założeniu miało to ułatwić zabicie stwora skradającego się od tyłu. W praktyce w ogóle się z tego nie korzysta, bo ruch jest tylko jeden, w dodatku niepraktyczny (nie można zrobić „szczupaka" w stylu Maxa Payne'a).

Pukawka na bazie krucyfiksu, model lux, wersja Pasja I.

Gra jest niestety liniowa. Biegnie prosto jak po sznurku, banalne zagadki nikogo nie przyprawią o ból głowy. Grafika prezentuje się porządnie (szczególnie wymiar piekielny). Dobrej jakości przerywniki filmowe mają w sobie ziarno zgryźliwej ironii Johna Constantine'a. **Gra z Bits Studio nie jest rewelacją na miarę Chronicles of Riddick, ale też nie zamknąłbym jej w najniższej szufladzie biurka.** Stuka się szybko, emocji nie brakuje, muzyka generuje niezły klimat. Nie powinniście się zawieść.

Dla nieznających komiksu wydawcy przygotowali 170-stronicowy album „Constantine: The Hellblazer Collection". Jest to kompilacja adaptacji filmowej oraz przedruków kilku najciekawszych zeszytów z serii, która ma już ponad 200 odcinków. W albumie znalazł się Hellblazer #1 (pierwszy zeszyt cyklu), Hellblazer #27 (mroczna opowiastka o duchach stworzona przez duet: Neil Gaiman i Dave McKean) oraz Hellblazer #41 (pierwsza historia napisana przez Gartha Ennisa, w której to Constantine dowiaduje się, że cierpi na raka płuc).

Miał wielką potrzebę.

Tańczymy break-dance, dołączysz się?

Constantine

Producent: Bit Studios	Dystrybutor PL: CD Projekt

http://www.constantinegame.com/

cena 99,90 | Multiplayer: nie | Gatunek: akcja

Wymagania: procesor 1,5 GHz, 128 MB RAM, karta graficzna 64 MB z obsługą Pixel Shading

+ świetna wizja piekła • dobre wstawki filmowe • dużo akcji • muzyka
– bardzo ograniczony bullet time • liniowość

Dużo akcji, ładne widoczki. Gra płynie wartko. Demony obracają się w pył. Lubimy takie klimaty.

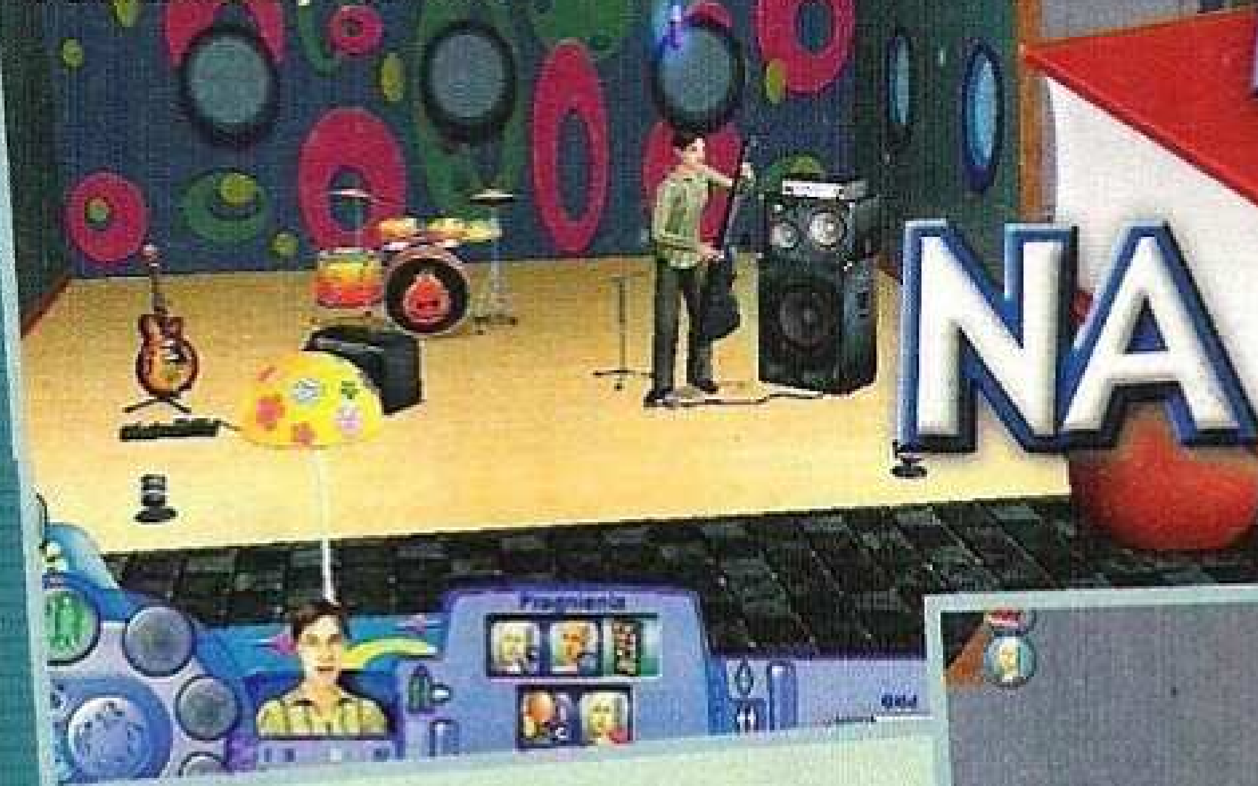
GRYWALNOŚĆ 4 | GRAFIKA 4+ | DŹWIĘK 5 | OCENA 4

Autor: Herr Odyn

The Sims 2 Na Studiach

Do tej pory życie amerykańskich studentów znaliśmy jedynie z komedyjek w stylu „American Pie" czy „Ostra jazda". Teraz możemy przeżyć je sami!!!

A ty noś, noś, noś długie włosy jak my!!!


Po sesji zemścij się na wykładowcach, rzępoląc w akademickiej stołówce.


Czego się nie zrobi dla zaliczenia...


A studenci się bawią...

Wygląda na to, że gra The Sims 2 powtórzy długofalowy sukces swojej poprzedniczki. Podstawowa wersja gry sprzedaje się wspaniale i wciąż zajmuje wysokie pozycje na wszelkich listach popularności, a już koncern Electronic Arts rozpoczął wypuszczanie na rynek dodatków. Przypominam, że w przypadku pierwszych The Sims było ich aż siedem!!! Zapowiada się więc pokaźna telenowela...

Pierwszy dodatek do The Sims 2 zatytułowany jest Na Studiach i – jak nietrudno się domyślić – traktuje o wzlotach i upadkach uniwersyteckich żaków. Znajdziesz tu więc zarówno zakuwanie do sesji, pisanie po nocach prac semestralnych i przepisywanie referatów od koleżanek, jak i szalone imprezki i bieganie na golasa po korytarzach akademika. Panie i panowie – semestr został rozpoczęty!

Zabawę z dodatkiem rozpocząć możesz na jeden z trzech sposobów. Pierwszy z nich to kliknięcie na Sima w wieku nastolatka i wybranie opcji „Wyślij na studia", drugi to wybranie jednego z Simów przygotowanych przez twórców dodatku, a trzeci to stworzenie od podstaw Sima w odpowiednim wieku. **W Na Studiach pojawia się bowiem nowy przedział wiekowy, „młody dorosły", wciśnięty przez programistów z Maxis pomiędzy fazę „nastolatek" i „dorosły".** Choć to całkowicie nierealistyczne, młodym dorosłym można być tylko na studiach, co oznacza, że jeśli nie wyślesz Sima-nastolatka na uniwersytet, przechodzi on od razu do dorosłości.

> **Znajdziesz tu zarówno zakuwanie do sesji jak i szalone imprezki i bieganie na golasa po korytarzach akademika.**

Podobnie jak w wersji podstawowej The Sims 2 wybierałeś trzy sąsiedztwa, w których toczyła się akcja, tak w Na Studiach możesz studiować na jednej z trzech uczelni – Akademii Klasycznej , Nowej Politechnice i Uniwersytecie Simowym – odpowiadających sąsiedztwom z oryginału. Prawdziwi studenci ucieszą się, bowiem nauka potraktowana jest w dodatku tak jak praca i to ciężka. Nie dość, że musisz wychodzić z domu na zajęcia, to jeszcze czeka cię odrabianie zadań domowych i prac semestralnych, co zajmuje ci już czas po powrocie na kwatery czy do akademika. Od liczby odrobionych prac i tego, jak regularnie uczęszczałeś na wykłady, zależy ocena wystawiana po ukończeniu każdego z ośmiu semestrów, ocena zaś decyduje o wysokości stypendium jakie będziesz otrzymywał. Studia są trudne także dlatego, że cały czas musisz podnosić swoje umiejętności (np. kreatywność, prezencję itd.), bez tego nie masz co liczyć na piątki.

Neo na studiach!

Kilka kliknięć i Neo z Matrixa pojawi się w The Sims 2.

Posiadaczom oryginalnej wersji gry The Sims 2 radzę zarejestrować się na stronie internetowej gry. Daje to możliwość ściągnięcia tysięcy Simów, domów i innych obiektów stworzonych zarówno przez ludzi z Maxis, jak i samych graczy. Dzięki temu możesz wprowadzić do świata gry np. Neo z Matrixa...

By osiągnąć wysokie oceny, będziesz więc musiał zainwestować sporo czasu i wysiłku lub posłużyć się... sprytem. **Kolejną nowością dodatku jest wskaźnik reputacji**, której punkty zdobywasz albo realizując życiowe cele, albo wykonując czynności budzące podziw, jak choćby gra w uczelnianym zespole rockowym. Punkty reputacji wykorzystujesz, wpływając na inne Simy, przekonując je, by wykonały wskazane przez ciebie zadanie. W ten sposób możesz nakłonić kolegów z akademika, by przygotowywali ci co rano śniadanie lub odrabiali zadania domowe i pisali prace semestralne. Po co się męczyć, Kumpel z Roku™ cię wyręczy!!!

Inne nowinki w Na Studiach to np. uczelniane centra rozrywki (m.in. kluby studenckie, biblioteki, siłownie) oraz pokaźny zestaw przedmiotów związanych ze studenckim życiem, w tym takie atrakcje jak wywołująca u żaków dziwne rozbawienie wielka faja i automaty do gry. Liczba nowości nie jest może imponująca, ale całkowicie uzasadnia cenę dodatku. Ojciec brać? Brać!

The Sims 2: Na Studiach

Producent: Maxis	Dystrybutor PL: EA Polska
http://thesims.ea.com/	
cena 89,90	Multiplayer: nie
	Gatunek: sim

Wymagania: procesor 800 MHz, 256 MB RAM, karta graficzna 32 MB

+ nowy przedział wiekowy • wskaźnik reputacji • sporo fajnych nowych obiektów i związanych z nimi animacji

– jestem fanem The Sims – jak miałbym wskazać jakieś minusy?

Pierwszy – ale na pewno nie ostatni – dodatek do The Sims 2 nie zawiedzie fanów. Studenckie życie jest naprawdę OK!!!

GRAFIKA	4
DŹWIĘK	5
OCENA	4+

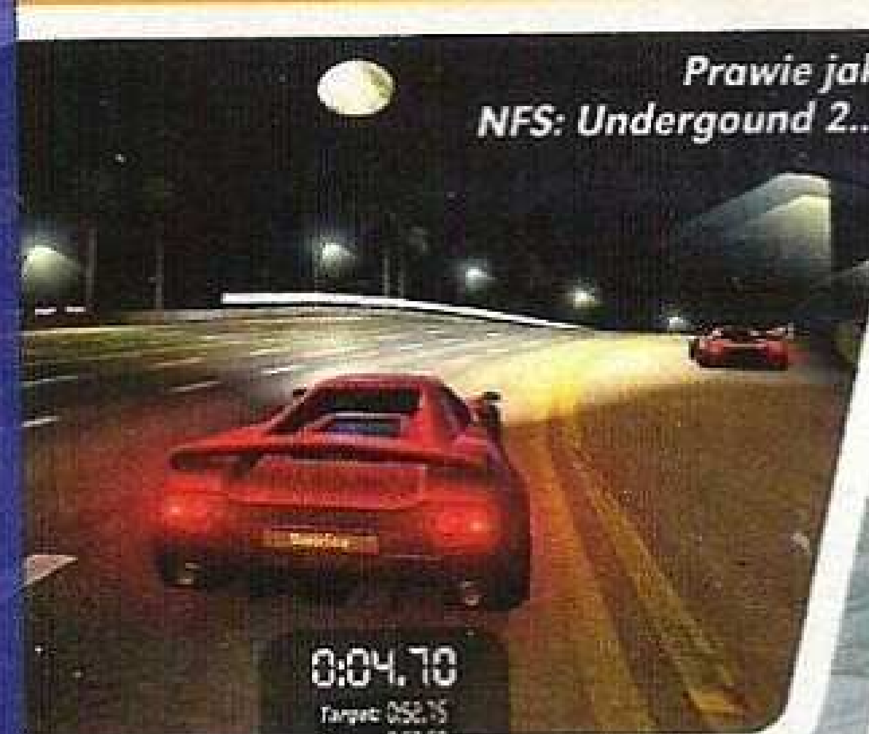
Autor: Constanty Foch

Koniecznie wejdź na tę stronę!!!



Miejscem, w którym spotykają się wszyscy fani serii, jest strona internetowa: www.trackmaniagame.com. Znajdziesz tutaj tworzone przez Internautów trasy, modele autek, skórki itd. Od czasu do czasu są tu także organizowane konkursy, w których można wygrać prawdziwe pieniądze!

To tor wyścigowy czy górska kolejka?



Prawie jak NFS: Undergound 2...



Nowa Trackmania jest rzeczywiście „Sunrise"!



Przez łąki, przez pola, la, la, la...

TRACKMANIA SUNRISE

Pierwsza Trackmania zaskoczyła graczy, udanie łącząc ścigałkę z grą logiczną. Jej kontynuacja dodaje kolejne elementy do tego niezwykłego miksu!

Braku świeżych, oryginalnych pomysłów nikt twórcom Trackmanii zarzucić nie może. Wydana nieco ponad rok temu pierwsza część gry w momencie premiery była produkcją, jakiej w historii PeCetów właściwie nie było. Z jednej strony była to prosta, zręcznościowa ścigałka (niestety z przeciętną oprawą audiowizualną), z drugiej zaś – gra logiczna, w której musiałeś tak układać tory wzdłuż zadanych punktów kontrolnych, by przejechać je potem od startu do mety w jak najkrótszym czasie. To nietypowe połączenie spodobało się zarówno graczom, jak i recenzentom. **Fanami Trackamanii zostali chyba wszyscy ci, którym w dzieciństwie Mikołaj nie przyniósł toru z wyścigowymi autkami**

Nowa Trackmania to przede wszystkim ultraszybki trójwymiarowy engine, dzięki któremu samochody rozpędzają się nawet do 400 km/h – i to czuć!!!

Pierwsza Trackmania miała jednak sporo felerów, które psuły ogólne wrażenie, jakie ta zabójczo grywalna gra robiła. Jej kontynuacja to odpowiedź na większość z nich. Nowa gra przede wszystkim świetnie wygląda, a jej ultraszybki trójwymiarowy engine (samochody rozpędzają się nawet do 400 km/h – i to czuć!!!) wykorzystuje sporo widowiskowych efektów graficznych, w tym przede wszystkim dynamiczne oświetlenie. To właśnie stąd wziął się podtytuł gry – **Sunrise znaczy Wschód Słońca i na wielu poziomach będziesz jeździł i... fruwał, podziwiając w tle przepięknie wschodzące lub zachodzące słoneczko**. Uważaj, może oślepić! Aha – i to wcale nie jest prawda, co śpiewali radzieccy skauci, że „wsiegda budiet sonce", bo Trackmania Sunrise da ci również możliwość pościgania się w nocy. Patrz screeny!

Pisałem o jeżdżeniu i fruwaniu i to na poziomach, a nie trasach, bo jazda Trackmanii Sunrise wygląda inaczej niż w pozostałych ścigałkach. Większość torów zaplanowanych jest z rozmachem w trzech wymiarach, wiją się nie tylko w lewo i w prawo, ale też w górę i w dół. Do tego dochodzą jeszcze nieprawdopodobne pionowe pętle rodem z kolejek górskich, różnego rodzaju wyskocznie oraz takie segmenty trasy, które zwiększają lub zmniejszają prędkość aut. **Jazda w tej grze to raczej nieustający kaskaderski popis niż prawdziwe wyścigi**. Ważne jest też to, że w Trackamanii Sunrise walczysz przede wszystkim z torem i czasem, a nie z innymi kierowcami, jej twórcy zdecydowali więc, że fury na torze przenikają się. Nie ma w tym za grosz realizmu, ale jeśli w jakikolwiek sposób wpływa to na frajdę płynącą z zabawy, to tylko zwiększając ją.

Poza znanymi z pierwszej części gry trybami – jazdą na czas i układaniem torów – doszło kilka nowych dla jednego i wielu graczy. W najciekawszym z nich, który nosi nazwę Platform, jeździsz po trasach z dużą liczbą skoków i innych utrudnień, a twoim zadaniem jest dojechać do mety, jak najrzadziej wypadając z toru. Możesz również grać w kilku graczy, zarówno przez sieć, jak i przy jednym kompie. Dla każdego z trybów rozgrywki programiści przygotowali swój własny zestaw torów, ale dzięki dodanym do gry edytorom (poza trasami możesz zmieniać również m.in. malowanie aut) możesz tworzyć swoje własne lokacje. Społeczność internetowa związana z Trackmanią jest bardzo aktywna – do pierwszej jej części powstało ponad 2000 torów! A ponieważ Trackmania Sunrise to produkcja o wiele lepsza, daję głowę, że tym razem będzie ich jeszcze więcej...

Fura, chociaż nie „licencjonowana", i tak całkiem tłuściutka.



Trackmania Sunrise

Producent: Nadeo	Dystrybutor PL: Techland
http://www.trackmaniagame.com/	
cena 69,90	Multiplayer: tak
	Gatunek: ścigałka/logiczna

Wymagania: procesor 800 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 64 MB

☺ ultraszybki i bardzo ładny engine graficzny • z dostępem do sieci teoretycznie nieskończona liczba torów • dwa nowe tryby zabawy

☹ denerwująca muzyka w stylu euro-techno-pop – fuj!

Zręcznościowa ścigałka z dodatkowymi elementami gry logicznej i nie tylko. Daje natychmiastową frajdę, bez ekranów ładowania, opasłych instrukcji itd.

GRYWALNOŚĆ	4+
GRAFIKA	4+
DŹWIĘK	3
OCENA	4

Autor: Constanty Foch

Jeśli chodzi o miecze, liczy się i wielkość i technika...

CLICK TRICK!

Wciśnij [Enter], by otworzyć okno dialogowe i wpisz **icheat**. Teraz wpisz w oknie dialogowym **loot** i dostaniesz dodatkowe surowce, a **give tech** da ci punkty technologiczne.

Tylko w Click!u

EMPIRE EARTH II

Chociaż na pudełku zmieniło się logo producenta, fani pierwszej części Empire Earth nie mają powodów do obaw. Podbój świata to nadal doskonała – i epicka – zabawa!



Edytor scenariuszy pozwala popuścić wodze wyobraźni.



Bomba atomowa nie kończy gry, ale i tak czyni spore zniszczenia...



Krzyżacy w deszczu. Dobrze im tak, zakutym łbom!

Empire Earth to jedna z ambitniejszych produkcji spośród gier strategicznych z ostatnich lat – w czterech kampaniach przedstawia historię cywilizacji od czasów prehistorycznych aż do przyszłości, łącznie 500 000 lat dziejów ludzkości. Całkiem sporo jak na jedną płytkę CD. Pierwszą część gry opracowało studio Stainless Steel, rok później ukazał się dodatek złożony w całość przez ludków z Mad Doc Software. Twórcy dodatku przygotowali też kontynuację Empire Earth, czy – jak powiedzieliby Francuzi – „part deux".

Francuzi jednak nie będą chyba zbytnio Empire Earth II uszczęśliwieni. Choć to nacja, która odznaczyła się w historii świata, w drugiej części gry nie występuje. Jest za to 14 innych cywilizacji, które możesz wybrać w trybie multiplayer lub w generowanej losowo rozgrywce z komputerem. Kampanie – tym razem trzy, każda po 8 misji – poświęcone zostały natomiast Koreańczykom (lata 2333 p.n.e.-676 n.e.), Niemcom (1220-1871) oraz oczywiście Amerykanom (od końcówki XIX wieku do 2070 roku). Do tego dochodzą jeszcze tzw. punkty przełomowe, czyli rozbudowane pojedyncze scenariusze, przedstawiające z perspektywy przeciwnych stron konfliktu lądowanie w Normandii i starochińską Bitwę Trzech Królestw. **Trybów i rodzajów rozgrywki jest naprawdę dużo, a fani mogą tworzyć własne mapy**, co zwiększa żywotność gry. Pytanie tylko, czy warto? Otóż... warto. Empire Earth II to w tej chwili jedna z największych objętościowo strategii czasu rzeczywistego. **Podsuwa graczom kilkanaście cywilizacji, dziesiątki budynków i technologicznych odkryć, setki jednostek.** Nie jest to na szczęście przysłowiowa „klęska urodzaju", bo po pierwsze każdy z tych elementów ma swoje uzasadnienie, a po drugie gra została tak zaprojektowana, by maksymalnie ułatwić zapanowanie nad tym bogactwem inwentarza. Jest więc bardzo długi i bardzo szczegółowy samouczek, jest niezwykle przydatny system pomocy, który pokazuje wyczerpujące informacje na temat poszczególnych ikonek interfejsu, jest też coś na kształt encyklopedii, stale dostępnej i dogłębnie opisującej elementy gry.

Również interfejs został obmyślony tak, by ułatwić zabawę. Bazuje na pomysłach znanych z innych gier z gatunku RTS-ów (zaznaczanie jednostek, wydawanie poleceń, grupowanie oddziałów, ustalanie trybu zachowania wojsk, aktywna pauza itd.), a do tego wprowadza kilka innowacji. Jedną z nich jest możliwość wybrania sześciu kluczowych lokacji na mapie, przypisanie ich do tzw. zakładek i obserwowanie w małym okienku tego, co dzieje się w danym miejscu, niezależnie od akcji na głównym ekranie. Bomba!

Inny rzadko spotykany pomysł, to wykorzystanie dwóch sposobów prezentowania mapy – w normal-

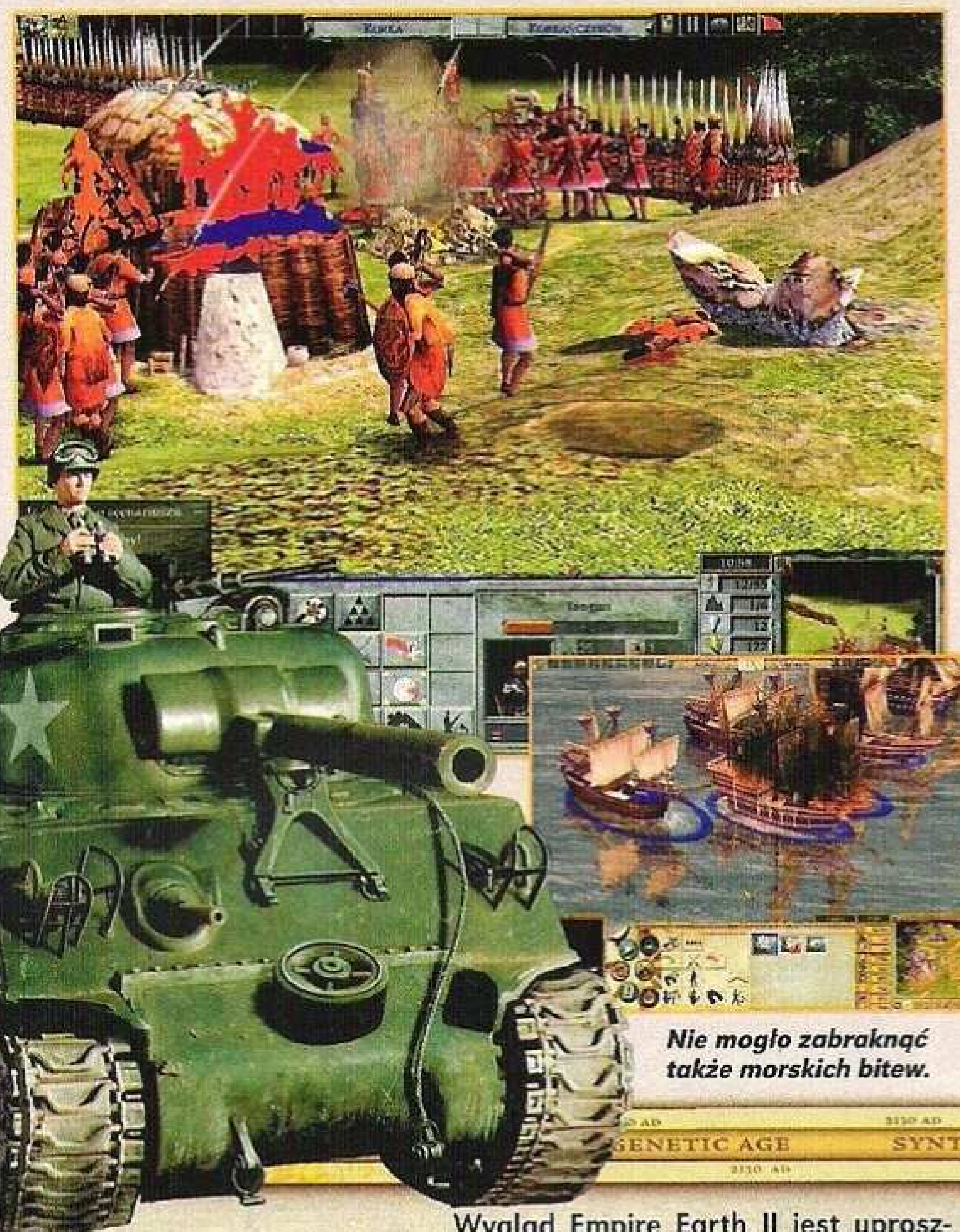
Podstępni Polacy 2

Kto wie, czy Empire Earth II nie wzbudzi w mediach niezwiązanych z grami niezdrowych emocji – tych samych, które towarzyszyły premierze Codename: Panzers. W ramach kampanii niemieckiej kierujesz tu zakonem krzyżackim, walczysz z lokalnymi buntownikami (Polakami!!!), którzy chcą przejąć władzę m.in. nad Toruniem, a w końcu bronisz zamku w Malborku przed atakiem polskiej piechoty i jazdy.



Chociaż engine graficzny nie robi wielkiego wrażenia, animacje jednostek nie są złe...

Każda cywilizacja zaczynała skromnie...



Nie mogło zabraknąć także morskich bitew.

nym trybie jest to tradycyjna minimapa w rogu ekranu, po wciśnięciu klawisza [Tab] natychmiast powiększa się ona na cały ekran. To też pomocne narzędzie, tym bardziej że możesz tutaj nie tylko kierować wojskami, ale też zarządzać robotnikami czy opracowywać tzw. plany strategiczne.

Plany strategiczne to najbardziej oryginalny pomysł twórców gry. Na mapie globalnej możesz zaplanować wspólny atak swoich wojsk i oddziałów należących do nacji sprzymierzonych, wskazać im cele i trasę marszruty. Takie plany wysyłasz następnie do pozostałych graczy (wszystkich lub kilku wybranych), a oni, w miarę chęci i możliwości, realizują je lub nie. To system przeznaczony jednak przede wszystkim do gry w multi, komputerowi sojusznicy opornie i nie zawsze skutecznie realizują swoją część planu, a z kolei wysłanie – omyłkowe czy celowe – planów ataku wrogowi nie powoduje konsekwencji.

Empire Earth II ma sporą wartość edukacyjną, ale niestety dowodzi również, że zrzynanie się opłaca. Gra się w to dobrze między innymi dlatego, że programiści garściami czerpali zpomysłówzawartych w innych produkcjach, z fenomenalnym Rise of the Nations na czele.

Większość nowych pomysłów, nieobecnych w pierwszej części Empire Earth, to właśnie patenty znane z tamtej gry – np. podział mapy na terytoria-strefy wpływów, które zdobywa się przejmując kontrolę nad kluczowymi budynkami lub fakt, że jednostki znajdujące się pobliżu centralnego budynku miasta automatycznie się leczą.

Wyjątkowo elegancki jest sposób, w jaki skonstruowano system walki, by działał on w każdej z 15 epok historii Ziemi. **Jednostki naziemne zostały podzielone na sześć rodzajów – piechotę, kawalerię i artylerię, wszystko w wersjach ciężkiej i lekkiej.** Podobnie jak w grze „papier-nożyce-kamień", każdy z rodzajów jednostek jest bardziej skuteczny w walce z dwoma innymi, a także bardziej podatny na atak innych dwóch. Wraz z kolejnymi epokami wygląd – oraz możliwości – jednostek zmieniają się (np. łucznicy stają się bateriami dział), ale zasada pozostaje ta sama. Żeby jednak nie było za prosto, równowagę sił komplikują jednostki specjalne (np. szamani w pierwszych epokach) oraz jednostki nawodne i powietrzne. Na wynik starć mają również wpływ warunki pogodowe, różnice w rozwoju technologicznym, miejsce, w którym toczy się bitwa, doświadczenie oddziałów itd. Mimo pozornej prostoty, to system wystarczająco głęboki, by zainteresować wymagających strategów.

Empire Earth II ma wszystkie elementy jakie powinien posiadać współczesny RTS.

Solidnie opracowano również system ekonomiczny. Gospodarka bazuje na czterech surowcach podstawowych (żywność, kamień, drewno, złoto) i jednym specjalnym, zmieniającym się co kilka epok. Ważne są również punkty technologiczne, generowane m.in. na uniwersytetach. Odkrycia podzielone są na trzy rodzaje – naukowe, militarne i społeczne – łącznie dwanaście w każdej z epok. **Interesujące dylematy powstają podczas przechodzenia do kolejnych epok** – możesz to zrobić już po odkryciu sześciu technologii, ale rezygnujesz wtedy z bonusów, jakie dają ci technologie jeszcze nie opracowane.

Wygląd Empire Earth II jest uproszczony – m.in. z powodu dużej liczby jednostek obecnych na mapach – i schematyczny. **Grafika to najsłabszy element gry** także dlatego, że w trakcie starć wielu oddziałów zbijają się one w grupy nachodzących na siebie obiektów. Dźwięki opracowano porządnie. W grach strategicznych muzyka ma raczej koić generalskie nerwy i ta tutaj właśnie to robi. Ogłuszające są natomiast efekty dźwiękowe – kiedy na ekranie spada bomba jądrowa, długą chwilę dzwoni w uszach.

Empire Earth II przypadnie do gustu miłośnikom strategii, ma bowiem wszystkie elementy – za wyjątkiem efektownej grafiki – jakie powinien posiadać współczesny RTS, na dodatek zrealizowane co najmniej bardzo dobrze. Tak naprawdę brakuje tylko oryginalności, bo droga w stronę nowej jakości w RTS-ach nie prowadzi przez dodawanie dziesiątków jednostek i budynków.

Empire Earth II

Producent: Mad Doc Software
Dystrybutor PL: CD-Projekt
http://www.empireearth.com/
cena 99,90
Multiplayer: tak
Gatunek: RTS
Wymagania: procesor 1,5 GHz, 256 MB RAM, karta graficzna 64 MB

+ duża liczba jednostek, budynków, odkryć, epok • przedstawia całą historię ludzkości • sporo ułatwień dla graczy
− brak oryginalności • uproszczona grafika

Ogromna gra strategiczna, która nie zawiedzie fanów gatunku, ale też nie zaskoczy ich niczym nowatorskim.

GRYWALNOŚĆ 4+
GRAFIKA 3+
DŹWIĘK 4
OCENA 4+

Autor: Constanty Foch

Uważaj! Sam Fisher ma cię na oku. A nawet trzech!



SPLINTER CELL CHAOS THEORY

Nieważne, czy nazwie się ją „drugą" czy „trzecią" częścią – Chaos Theory to najlepsza odsłona serii Splinter Cell.

Byłem wtedy mniej więcej w połowie gry – od kilku dni siedziałem w Chaos Theory, miałem już z grubsza wyrobione zdanie na jej temat – kiedy przedstawiciel firmy Cenega zaczął się dopytywać o cytat na okładkę. Powiedziałem, że jeszcze za wcześnie, że recenzja nie jest napisana, facet jednak nalegał. Męczył, namol jeden. Ponieważ dystrybutorzy lubią mocne cytaty, takie, które dobrze wyglądają na pudełku, pomyślałem, że wymyślę mu coś na odczepkę, na tyle dosadnego, by wiedział, że to ironia, by nawet mu do głowy nie przyszło, by umieścić to na opakowaniu. Rzuciłem więc propozycję: „Najlepsza skradanka od czasów Biblii". Niestety... Facio nie miał widać wyczucia ironii, bo z tego, co wiem, to właśnie te słowa widnieją na pudełku...

Na szczęście, wciąż bym się pod nimi podpisał. No, może nieco inaczej sformułowałbym tę myśl, ale nie zmienia to faktu, że **Splinter Cell: Chaos Theory to najlepsza skradanka wydana na PC**, fenomenalna produkcja, zaprojektowana z pasją, przez zawodowców w pełni kontrolujących wszystkie elementy gry, niezwykle grywalna, bardzo wciągająca, bogata w tryby rozgrywki, opcje dodatkowe, bonusy. Po prostu pakiet – jak rzadko który na półkach Empiku i Media Marktu – wart każdej złotówki swojej ceny.

Fabularnie zmieniło się niewiele. To znaczy zmienił się pretekst – tym razem intryga krąży wokół bezpieczeństwa zasobów informacyjnych Japonii – ale nie istota walki dobra ze złem. Działania tych złych, którzy tradycyjnie planują wyrządzić światu brzydkie kuku, zmuszają tych dobrych do przeprowadzeniu jedenastu supertajnych operacji w różnych zakątkach globu – od Peru, przez USA i Japonię, aż po Koreę. Na szczęście, ci dobrzy to Third Echelon, agencja specjalizująca się w dyskretnym usuwaniu bandziorów z powierzchni ziemi i wykradaniu cennych precjozów. **Pojawiają się starzy znajomi – Douglas Shetland, Irving Lambert, Anna Grimsdottir.** Starzy fani serii docenią to, że jej twórcy, po sprzedaniu kilku milionów egzemplarzy wcześniejszych części gry, pozwalają sobie na autoironię i dowcipne nawiązania do wydarzeń, które poznaliśmy wcześniej.

Nie czas jednak na wspominki, bo misja czeka. **Agent operacyjny Sam Fisher to w Chaos Theory wciąż postać, którą zdążyliśmy polubić, mocno jednak odmieniona.** W poprzednich grach z cyklu Sam potrafił wiele, opanował kilka wyjątkowo finezyjnych technik



Sam nigdy jeszcze nie był w formie tak dobrej, jak w Chaos Theory.

Skradają się do bankomatu czy ktoś ich wysłał do kąta?



No to sobie polatasz...



Coś zwisa z sufitu...

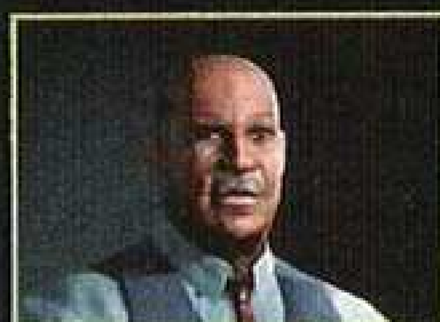


Mam nadzieję, że to nie toaleta...

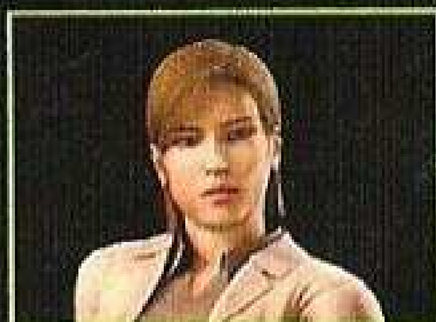


Z niewielką pomocą przyjaciół...

Śmiałe akcje Sama Fishera nie miałyby szans na powodzenie, gdyby nie pomoc, jakiej przed i w trakcie misji udzielają mu towarzysze z Third Echelon i stary przyjaciel... To najważniejsze postacie świata Splinter Cell.



IRVING LAMBERT
Koorydnator operacji – Third Echelon
Gdy Sam wykonuje zadanie, Irving to jego jedyny kompan – „siedzi" w jego słuchawce i na bieżąco informuje o wydarzeniach, podsuwa pomysły i strategie. Grając w kolejne części serii, nie sposób się z nim nie zaprzyjaźnić.



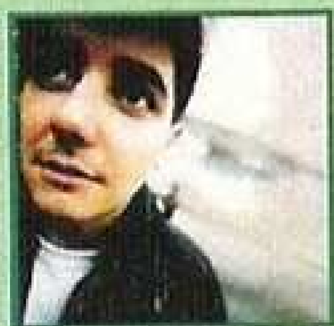
ANNA GRIMSDOTTIR
Specjalista do spraw komunikacji – Third Echelon
Szefowa niewielkiego oddziału programistów odpowiedzialnych za technologiczne, kryptograficzne i informacyjne wsparcie działań agentów operacyjnych. To ona pomaga Samowi w łamaniu najbardziej zaawansowanych zabezpieczeń.



DOUGLAS SHETLAND
szef agencji najemników Displace International
Stary znajomy Sama, który teraz prowadzi własną agencję najemników. Rząd wynajmuje go, gdy trzeba załatwić brudną robotę, nie ryzykując politycznym skandalem. Drogi Sama i Douglasa często się krzyżują.

zwiadowczych, miał jednak kłopot z tym, z czym radzi sobie byle mięśniak pokroju Serious Sama. Czyli z zabijaniem. Tymczasem w Chaos Theory, jeśli zechcesz, możesz przejść spore fragmenty gry właśnie dzięki bezpośrednim konfrontacjom. Nie dość, że morderczy potencjał używanego przez Fishera pistoletu SC-20K znacznie wzrósł, to jeszcze w jego arsenale pojawiły się granaty oraz nóż na śmiertelnie bliski dystans. Na szczęście, gra nie zamieniła się przez to w mało wyrafinowaną symulację psychopaty – rozwiązania siłowe to za mało, by ukończyć poszczególne etapy, a prawdziwi „splintercellowcy" i tak grali będą w taki sposób, by nie wywoływać alarmów.

Amon Tobin



Całą ścieżkę dźwiękową do gry przygotował Amon Tobin, jedna z najważniejszych postaci muzyki elektronicznej, mistrz drum'n'bassu. Soundtrack gry ukaże się w normalnej sprzedaży i będzie to szósty pełny, studyjny album artysty. Jeśli spodoba ci się muzyka w Chaos Theory, sięgnij po wcześniejsze produkcje Brazylijczyka – szczególnie polecamy przełomową w jego karierze płytę „Permutation" oraz krążek „Adventures in Foam" wydany pod pseudonimem Cujo.

O tych smakoszach serii Splinter Cell też zresztą pomyśleli twórcy Chaos Theory. Do i tak już bogatego wachlarza ruchów Sama Fishera dołączyło kilka nowych. Bohater może teraz otwierać drzwi kopniakiem (by ogłuszyć stojącego za nimi strażnika), może też rozchylać je wyjątkowo cichutko, nie wzbudzając żadnych podejrzeń. Zwisając spod sufitu głową w dół, może chwytać strażników, by potem w mniej lub bardziej ostateczny sposób ich uciszyć. **Przy użyciu noża może przebijać się przez cienkie przeszkody**, takie jak choćby folia budowlana. Może również skorzystać z kilku nowych gadżetów, m.in. oscylatora blokującego na krótko działanie urządzeń elektronicznych.

Może, bo „możliwości jest wiele", jak mówili bohaterowie filmu „Dziewczyny do wzięcia". A na dodatek poziomy zaprojektowano w taki sposób, by większość problemów i przeszkód można było pokonać na co najmniej dwa sposoby. Dzięki temu, choć gra jest wciąż liniowa, czujesz, że masz kontrolę nad jej tokiem. **To już nie podążanie ścieżką wytyczoną przez twórców, tylko kreatywne korzystanie z dostępnych możliwości, by rozwiązać problem.** To nowa jakość w serii Splinter Cell – gra w Chaos Theory to doświadczenie dużo bardziej fascynujące niż zabawa choćby z Pandora Tomorrow.

> **Pisać o Chaos Theory można bardzo dużo, tyle że byłoby to nudne, bo pisać o tej grze można wyłącznie dobrze.**

Sporą grywalność tytuł ten zawdzięcza kilku czynnikom. Klimatowi, to po pierwsze. Po drugie temu, że na każdym z poziomów masz sporo roboty do wykonania – tym bardziej, że poza zadaniami głównymi dostajesz także różnego rodzaju cele dodatkowe. **Świetnie działa sztuczna inteligencja strażników, którzy – raz zaalarmowani – pozostają w stanie gotowości**, rozsądnie przeszukują pomieszczenia, mądrze i ostrożnie reagują na wyjącą syrenę. Największą frajdę daje jednak opanowanie wszystkich ruchów Sama Fishera. Jeśli poznasz tę grę, spędzisz przy niej trochę czasu, nauczysz się robić rzeczy niesamowite, ryzykowne, ale dzięki temu efektowne i strasznie nakręcające do dalszej gry. Mam już swoje lata, ale co najmniej kilka razy zdarzyło mi się przed monitorem zajarać jak małolat. Chaos Theory naprawdę wkręca.

Fakt, że gra w taki sposób działa na zmysły, to także zasługa nowego silniczka graficznego. Korzysta on z większości najnowszych rozwiązań technologicznych, które robią piorunujące wrażenie na obserwatorach, nawet jeśli nie znają oni ich wymyślnych nazw. Misje toczą się właściwie wyłącznie w nocy, w ciemnościach, w kilku z nich pada deszcz, a engine z niewiarygodnym realizmem oblicza na bieżąco sposób układania się cieni, refleksy świetlne na lustrze wody, tworzące się na chodniku kałuże. Świetne są również efekty związane z wykorzystaniem rozmaitych gadżetów, przede wszystkim różnych trybów podziwiania rzeczywistości (noktowizor, termowizor, tryb EMF).

Splinter Cell: Chaos Theory to gra, dla której warto zainwestować w porządny system audio. W wielu momentach gry słuch staje się dla Sama głównym przewodnikiem lub też wskazówką wyznaczającą kierunek, skąd mogą nadejść przeciwnicy. **Wrażenie jest niesamowite, kiedy odpalasz grę na porządnym systemie 5.1. Nawet bez tego jednak dźwięk zachwyca, także dlatego, że poddaje się prawom akustyki.** Strażników możesz usłyszeć przez drzwi, a kiedy poruszasz się podczas burzy czy pośród innych hałasów, tłumią one twoje kroki i pomagają w zadaniu.

Oprawa audiowizualna jest na tyle dobra, że aż nie sposób zrozumieć, dlaczego twórcy gry wykorzystali ją jedynie w dwóch trzecich. Nowy engine obsługuje rozgrywkę dla jednego gracza oraz jeden z dwóch trybów dla wielu graczy, czyli Co-op. Drugi, tzw. Versus, bazuje na silniku Pandora Tomorrow i właściwie, poza kilkoma nowymi mapami, nie wprowadza większych zmian do zabawy znanej z tamtego tytułu. Szkoda, bo w porównaniu z nim Co-op wygląda fenomenalnie i być może dlatego jest też bardziej grywalny.

W trybie tym **masz do wykonania cztery specjalnie przygotowane misje, które można zakończyć powodzeniem tylko wtedy, kiedy dwaj biorący w nich udział agenci współpracują ze sobą.** Na tę okoliczność dodano kilka nowych ruchów wymagających udziału dwóch graczy – to m.in. możliwość podsadzania towarzysza i wspinania się po nim czy przerzucania go nad przeszkodami terenowymi. Cztery misje, to – mówiąc szczerze – niewiele, ale warto wspomnieć, że w ciekawy sposób powiązano je z główną osią fabuły. Zadania z trybu Co-op i kampanii dla jednego gracza uzupełniają się, dwójka agentów z gry w multi wykonuje misje, które pomagają Samowi w osiągnięciu jego celów.

O Splinter Cell: Chaos Theory pisać można jeszcze dużo, tyle że byłoby to nudne, bo pisać o tej grze można wyłącznie dobrze. Jedyną istotną, widoczną niedoróbką jest nieumiejętne wykorzystanie efektu rag doll, przez co ciała układają się czasami nienaturalnie. Swoją drogą, to ciekawe, że to, co miało urzeczywistnić „fizykę ciała", często ciej tylko pokazuje, że twórcy gier muszą się jeszcze w tym temacie dużo nauczyć. Ta fuszerka w niewielkim jednak stopniu wpływa na radochę, którą Chaos Theory daje. Hmm... Może to rzeczywiście najlepsza skradanka od czasów Biblii?!?

Splinter Cell: Lech Walesa.

Tryb Versus bazuje na silniczku z Pandora Tomorrow.

Nowy sposób łamania kodów...



Splinter Cell: Chaos Theory

Producent: Ubisoft Montreal	**Dystrybutor PL:** Cenega
http://www.splintercell.com	
cena 99,90	Multiplayer: tak (tryby Co-op i Versus)
	Gatunek: skradanka

Wymagania: procesor 1,4 GHz, 256 MB RAM, karta graficzna 64 MB

+ oprawa graficzna i dźwiękowa • duża swoboda w trakcie wykonywania misji • tryb Co-op • sztuczna inteligencja
− tryb Versus na silniczku z Pandora Tomorrow • niezbyt dobrze zaimplementowany efekt rag doll

Najlepsza część serii Splinter Cell, a jednocześnie najlepsza skradanka wydana na PC. Pudełko z tą grą warte jest każdej wydanej złotówki!

GRYWALNOŚĆ 5+ | GRAFIKA 5+ | DŹWIĘK 5+ | OCENA 5+

Autor: Constanty Foch

Tylko w CLICK!u

Kozacy II to ambitna strategia czasu rzeczywistego, która wymyka się schematom i konwencjom.

Kozacy II
Wojny Napoleońskie

W przeciwieństwie do zwykłych RTS-ów jednostki walczą w pododdziałach zwartych.

Panowie, chórem – hej ho, do lasu by się szłoooooo!



Europę jednoczono już od dawna...

Istnieją tylko dwa typy książek o Napoleonie. W jednych przedstawiany jest on jako „rzeźnik Europy", masowy morderca i opętany rządzą władzy psychopata. W drugich autor rozpływa się w zachwytach nad swoim ukochanym cesarzem, przeważnie zapominając, jak to stracił przez niego oko, rękę, nogę oraz... jaja (*to, jak rozumiem, spóźniony wątek wielkanocny? – Rednacz*). Jegomość taki gotów jest wspominać z dumą i rozrzewnieniem moment, gdy koń Najjaśniejszego Pana nadepnął mu kiedyś na odcisk. Pamięta, jak jego oblicze spłonęło wtedy rumieńcem, a do oczu napłynęły „łzy wzruszenia". Cały pułk zazdrościł potem tego zaszczytu...

A teraz poważnie. Jak mawiał Stanisław Jerzy Lec: prawda leży gdzieś pośrodku, zazwyczaj bez nagrobka. Dlatego sądzę, iż twórcy Kozaków II postąpili cakiem zdrowo, nie próbując tworzyć gry o Korsykaninie, lecz raczej rozbudowaną strategię osadzoną w realiach epoki, konkretniej zaś w latach 1793-1815. Możesz tedy opowiedzieć się za jednym z sześciu mocarstw, które choć werbalnie marzą wyłącznie o wiecznym pokoju, tak naprawdę nieustannie kombinują, jakby tu podstawić sąsiadowi nogę.

Tak więc jeśli nie przepadasz za Francją – proszę bardzo, poprowadzisz swą armię jako Wellington, Blucher, Kutuzow, Fryderyk Wilhelm III, Aleksander I, Gneisenau, Scharnhorst, książę von Lichtenstein, Franciszek I, Muhammad Bej lub jedna z wielu innych historycznych postaci. Jest w czym wybierać (nie tylko spośród herosów) i to właśnie jest w grze najpiękniejsze. Miast jednej tradycyjnej kampanii, są aż dwie różne. Ponadto **możesz rozegrać samodzielnie zdefiniowaną potyczkę lub jedną ze słynnych bitew historycznych (Essling, Austerlitz, Iława, Wagram, Ulm i coś, co nazwano „bitwą o Egipt"** - czyli pod piramidami).

Jest to jedna z tych gier, w których przebiegły dowódca zwycięża wielokrotnie liczniejsze siły wroga.

W każdym przypadku rozgrywka ma troszkę inny charakter. Zwykła kampania rozpoczyna się kursem oficerskim, wprowadzającym w arkana dowodzenia, po czym przechodzimy do starć na polu walki, misja po misji, liniowo, RTS-owo, w starym stylu. Nieco inaczej wygląda kariera w trybie „Battle for Europe", gdzie widać fascynacje twórców serią Total War – niestety również jej starszymi częściami.

Widzisz oto podzieloną na regiony mapę kontynentu i już zacierasz ręce z zachwytu, gdy nagle okazuje się, iż **turowej rozgrywce bliżej jest do starego, poczciwego Riska niż do przeboju firmy Creative Assembly.** Zarządzanie prowincjami potraktowano zbyt zdawkowo. Można, co prawda, wznieść większe fortyfikacje albo przedsięwziąć sabotaż na terytorium przeciwnika, lecz ze świecą szukać tu sterowania gospodarką czy chociażby tajną policją. Każdy region dostarcza pewnej porcji dóbr, a także określonej liczby rekrutów (w zależności od populacji). Czasem wybucha też rebelia. Dysponując odpowiednią ilością złotego kruszcu, można nabyć nowe terytoria lub uczynić je swoimi protektoratami. Do tego dochodzą jeszcze zabiegi dyplomatyczne: sojusze, traktaty o nieagresji tudzież pozwolenia na przemarsz wojsk. *Clue* tego wszystkiego stanowi jednakowoż toczenie kolejnych bitew, podczas których dowódca (czyli ty, wodzu!) wspina się poprzez poziomy doświadczenia ku najwyższym szarżom.

Za mundurem panny sznurem, he, he, he...

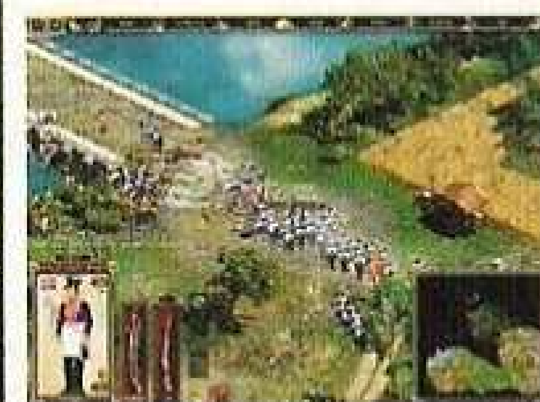

Siła przekonywania muszkietów maleje z odległością.


Zadanie z geometrii - co jest lepsze - jedna linia, czy dwa czworoboki?



Czworoboki sprawdzają się w obronie.

CLICK TRICK!


Rejterującego wroga ścigaj kawalerią – każdy ukatrupiony przeciwnik podnosi morale. Piechota niech w tym czasie przeładowuje broń.

Szkoda, że - podobnie jak w Shogunie i Medievalu - danej prowincji przypisana jest wyłącznie jedna mapa, na której będziesz kruszył kopie. Nie zauważyłem również, aby zmieniały się pory roku. Jeśli lejesz się do upadłego o jeden skrawek kontynentu, skazany jesteś oglądać wciąż te same scenerie i wypełniać podobne zadania. Z drugiej strony rzadko ograniczają się one do prostego wyrżnięcia w pień siły żywej konkurenta. **Częściej wiktoria zależy od zajęcia i utrzymania kluczowych pozycji lub wypełnienia szeregu questów (albo też kombinacji powyższych).** W sumie nie jest więc tak nudno, jakby się wydawało, a już w żadnym razie nie jest to znana z Total War młócka: bitwa, wyrzynamy tylu, ilu się da, kolejna bitwa, masakrujemy maksymalnie wielu... i tak aż do rana. To fakt, że na poziomie strategicznym Kozacy 2 nie olśniewają, ale z nawiązką rekompensują to na polu bitwy.

Nie jesteś tu – śladem podobnych gier – ograniczony limitem czasowym, lecz, co logiczne, zapasami amunicji i żywności. Gdy zabraknie tej pierwszej, twoim podkomendnym grozi rozstrzelanie, a w przypadku braku papu, niedożywione wojsko dziesiątkuje zaraza i chuderlaki padają jak muchy. Ten element rozgrywki można rzecz jasna wykorzystać także do pognębienia wroga. Na każdej mapie funkcjonuje pewna liczba wiosek - osad górniczych, rolniczych, rzemieślniczych itp. Zdobywając te sioła, opróżniasz magazyny zzaopatrzeniem dla armii, niezbędne do kontynuowania wojaży. Aby wioska była twoja, nie wystarczy jednak wysłać człowieka, który zatknie chorągiewkę. Każdej osady broni oddział lokalnej milicji. Z drugiej strony, kiedy już poślesz chłopaków na zieloną trawkę, wkrótce sformowane zostaną nowe, tym razem już lojalne wobec ciebie siły samoobrony. Jak bardzo trafiony jest pomysł z osadami, docenimy dopiero w klasycznych misjach z rozbudową własnej bazy. Otóż także wtedy niezbędne zasoby (np. żywność) są przysyłane wyłącznie z sojuszniczych osiedli. **To nie jest modelowy RTS, w którym można okopać się za murem, o który roztrzaskują się kolejne fale atakujących i przygotować miażdżące kontruderzenie.** Każdy wie, że kiedy przetrzymamy już pierwsze natarcie, taka gra staje się najczęściej nudna.

W Kozakach 2 o podobnej sytuacji nie ma mowy. Na początku batalii istotne jest zdobycie jak największej liczby wiosek, później myśli absorbuje ich utrzymanie w obliczu wściekłych ataków nieprzyjaciela. Działasz pod presją czasu, a twoja armia jest zbyt mała. Wymusza to ciągłe dokonywanie dramatycznych wyborów. Na szczęście jest to jedna z tych gier, w których przebiegły dowódca zdoła pokonać wielokrotnie liczniejsze siły wroga. Najważniejsze dla zwycięstwa są dwie kwestie: morale oraz drogi. Nigdy nie zdarza się, że wszyscy żołnierze giną na polu bitwy. **Po rozbiciu oddziału rejterują do koszar, gdzie możesz uzupełnić straty, dokoptować oficera, dobosza i sztandar, a następnie posłać biedaków z powrotem do boju.** Pathfinding jest tak skonstruowany, że intuicyjnie wybiera utwardzone drogi. Po wkroczeniu na trakt oddział samoczynnie formuje kolumnę i nie dość, że maszeruje chwacko, to jeszcze przybywa na miejsce świeży i rześki. W kontekście strategii sporo już napisano o sprawnej łączności, ale ta gra pokazuje jej wagę jak żadna inna, czyniąc z dróg swoisty „krwiobieg" każdej mapy.

Podczas gdy trzeci wymiar staje się standardem nawet w szachach, grafika drugiej części „Kozaków" tkwi wciąż jedną nogą w starych czasach. Trójwymiarowy teren potrafi wprawdzie namieszać w szykach i wpływa na skuteczność ognia (podobnie jak drzewa i inne przeszkody), lecz nie można ani obrócić widoku, ani operować zbliżeniem. Aby mieć jako taki pogląd na sytuację, trzeba zwiększyć rozdzielczość ponad standardowe 1024x768 punktów, co może odbić się na szybkości gry.

POWRÓT Z PRZESZŁOŚCI



Fields of Glory

Choć na pierwszy rzut oka to tylko kolejny RTS, odnajdujemy w nim echa takich poważnych strategii jak Fields of Glory i Sid Meier's Gettysburg! Obie stworzył legendarny Sid Meier, założyciel firmy Microprose.

Dwuwymiarowe żołnierzyki są ślicznie animowane, a przede wszystkim liczne – nawet do 64 tysięcy wojaków w jednej bitwie. Dźwięk plasuje się za to gdzieś w okolicy stanów średnich. Salwy brzmią całkiem naturalnie, lecz werble i wrzask oficerów nie mrożą krwi w żyłach. **To nie oprawa jednak zaważyła na wysokiej końcowej ocenie, lecz wysokich lotów grywalność.** Niepozornego RTS-a uszlachetniono porządną domieszką strategii (a może odwrotnie?), ale nie przebrano miary i gra pozostała strawna dla szerokiego grona odbiorców. Można doszukiwać się błędów technicznych i merytorycznych, tylko po co? Wszakże na przekór nim wciąż mam ochotę do niej wracać.



Kozacy II: Wojny Napoleońskie

Producent: GSC Game World
Dystrybutor PL: Cenega
http://kozacy.valkiria.net/
cena 99,90
Multiplayer: tak
Gatunek: stragetia/RTS
Wymagania: procesor 1,5 GHz, 512 MB RAM, karta graficzna 64 MB

+ dynamiczna • zmusza do kombinowania • kontrolowanie terenu i zdobywanie zasobów • różne tryby rozgrywki • pathfinding i drogi • realia historyczne!

– nieruchoma kamera • bezkrwawa • mniej ciekawa na poziomie strategicznym

Nietuzinkowa gra z romantycznej epoki. Barwne mundury, obronne czworoboki i zapach prochu po oddanej salwie. Stosów trupów nie uświadczyłem.

GRYWALNOŚĆ 5
GRAFIKA 4+
DŹWIĘK 4-
OCENA 5-

Autor: Jan Maria Awaria



Już wiem, kim zostanę, jak dorosnę. Będę psi-blacharzem!

Pij mleko, będziesz wielki.

Psi-Ops
THE MINDGATE CONSPIRACY

Lekarz powiedział, że będzie dobrze. Tym obok też.

Firma Midway kojarzyła mi się do tej pory przede wszystkim z serią Mortal Kombat – w jej najnowszej produkcji nie znajdziecie jednak ani Liu Kanga, ani Raidena. Ale też będzie mocno...

Nick Scryer jest jednym z niedobitków oddziału rządowego. Trafia do niewoli The Movement, terrorystycznej organizacji, której lider dostaje wypieków na twarzy na samą myśl o władzy nad światem. Zupełnie się jednak nie spodziewa, że piękne marzenia może popsuć mu jeden z nowych niewolników...

Scryer wydaje się klasycznym mięśniakiem wyhodowanym na sterydach anabolicznych i paszy dla zwierząt, ale tak nie jest. Ma nie tylko buły bicepsów i groźne spojrzenie wściekłego buldoga. Okazuje się, że jest on wtyczką rządowej agencji Mindgate. Nick S. jest też znakomicie wyszkolonym, niezwykle niebezpiecznym agentem posiadającym psioniczne zdolności. Dla potrzeb kamuflażu wyczyszczono mu pamięć, która wraz z postępem scenariusza powoli powraca (a z nią nieprawdopodobne umiejętności Scryera).

Zawiłości scenariusza może nie powaliłyby na kolana Ph.K. Dicka, ale jednak miło, że postarano się zaskoczyć odbiorców niebanalną fabułą, która spaja grę. Jeśli zaczyna wam teraz dzwonić w głowie echo gry Second Sight, to się wam nie dziwię. Obie produkcje są do siebie bardzo podobne, zarówno jeśli chodzi o fabułę jak i zestaw mocy psi. Jeśli więc po zderzeniu z SS macie dobre wspomnienia *(niezła dwuznaczność, he, he – Che Collada)*, powinniście rozejrzeć się za Psi-Ops.

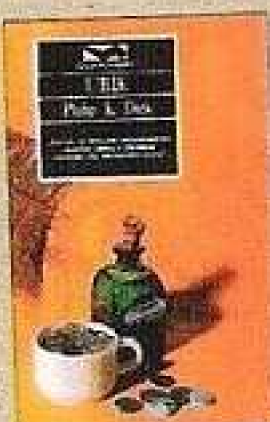
Osiem poziomów wypełnia masa przeciwników uzbrojonych w broń konwencjonalną i garstka bossów dysponujących mocami psionicznymi. Duże znaczenie dla odbioru ma tu silnik Havok 2.0, na którym zbudowano fizykę gry. Dzięki niemu oczy nie uciekają w tył głowy, wszystko sprawia się lepiej niż dobrze, a gra działa bez zarzutu. Szkoda tylko, że przeciwnicy pojawiają się znikąd, nie mamy autosave'a, a kamerzysta niekiedy wydaje się zdrowo nagrzany (kamera ukazuje tylko część planu, miejsce akcji nie jest widoczne).

Jeśli jeszcze nie umiesz lewitować i przenosić przedmiotów siłą woli, najwyższy czas się nauczyć.

Scryer ma do dyspozycji sporo broni palnej, którą może używać wraz z psioniką. Np. za pomocą telekinezy podniesie przeciwnika i zastrzeli go z pistoletu. Właściwie Scryer może unieść niemal każdy przedmiot i rzucić nim w dowolny cel (działa to o wiele lepiej niż w Second Sight). Pozostałe moce żołnierza to Remote Viewing (pozwala zaglądać za ściany i drzwi), Mind Drain (wysysa energię przeciwnika – w przeciwieństwie do Second Sight energia psi nie ulega autoregeneracji). Jest jeszcze Aura View (pozwala dojrzeć ukryte obiekty), Pyrokinesis (wzniecanie ognia) oraz Mind Control (przejmuje umysły i ciała wrogów).

Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy ma kilka niezaprzeczalnych zalet. Świetnie zaprezentowane moce psi (i dużo fajnych pomysłów na ich użycie) – naprawdę czuję się MOC. Scenariusz jest również niezgorszy, filmiki stanowią ciekawe, dobrze spajające grę tło zabawy. Nieźle jest też z muzyką i dźwiękami. **Generalnie Psi-Ops ma więcej zalet niż grzechów.** Te kilka wad wymienionych poprzednio nieznacznie tylko osłabia rozgrywkę. Jeśli jeszcze nie umiesz lewitować i przenosić przedmiotów siłą woli, najwyższy czas się nauczyć. Zapraszam do gry!

UBIK JEST DOBRY NA WSZYSTKO



Wyd. Rebis

Philip K. Dick wykreował świat przyszłości, w którym zdolności psi są tak powszechne, jak dziś umiejętność czytania czy pisania. W tym świecie jasnowidz może przepowiedzieć przyszłość, każdy może stać się ofiarą mentalnego ataku. Wyspecjalizowane korporacje zajmują się ochroną obywateli, bowiem większość ludzi obawia się włamania do swych umysłów. Grupa specjalistów Runcitera (jednej z takich agencji) zostaje wysłana z misją zneutralizowania telepatów infiltrujących pewną firmę. Wraz z grupą intercjałów wyruszamy na Lunę...

Jeju, ale ta pukawka jest ciężka!

Fajny plecak, co masz w środku?

I po co dawałem mu zapałki...

Temu panu już podziękujemy.

Psi-Ops

Producent: Midway	Dystrybutor PL: Nova Gra
http://www.psiopsgame.com/	
cena 19,90	Multiplayer: nie
	Gatunek: akcja

Wymagania: procesor 1.0 GHz, 128MB RAM, karta grafiki 32MB

+ sporo bonusów i znajdziek • świetna fizyka • odlotowe moce psi • niezłe levele

– zawodna niekiedy kamera • brak autosave'a • wrogowie pojawiający się w miejscach, skąd nie mogli wyleźć

Jeśli nie udało ci się zostać członkiem X-MEN, możesz spróbować w Mindgate. Podobno mają właśnie zapisy.

GRYWALNOŚĆ 4
GRAFIKA 4
DŹWIĘK 5
OCENA 4

Autor: Herr Odyn

Snowblind nie rewolucjonizuje gatunku. Łączy za to wszystkie te elementy, które powinien mieć dobry FPS.

PROJECT: SNOWBLIND



Jeśli chcesz być trendy, czas zapuścić wąs...

Początkowo gra miała nazywać się Deus Ex: Clan Wars, ale nie okazało się to dobrym pomysłem. Ani fani Deus Ex nie byli zachwyceni, że zwykła gra akcji będzie firmowana tym tytułem, ani też miłośnikom szybkiej rozgrywki tytuł nie jawił się zbyt apetycznie. W końcu stanęło na tym, że gra zmieni nazwę, ale już cyberpunkowy klimat pozostanie niezmieniony. I bardzo dobrze.

Gra zaczyna się przewrotnie, ale nie oryginalnie. Zostajesz rzucony do Hong Kongu z 2065 roku, gdzie toczy się walka między dwiema stronami, chcącymi przejąć kontrolę nad miastem. Tak się składa, że trafiasz w sam jej środek, atakujesz kolejnych wrogów... i giniesz, próbując ratować nieprzytomnego kolegę. Tym razem jednak nie pojawia się plansza „XX dni wcześniej", gdyż bohatera – Nathana Frosta – lekarze są w stanie uratować. Po ich interwencji **nie jest on jednak zwykłym człowiekiem – dzięki kilku implantom staje się on cyborgiem o zdolnościach nieporównywalnych do ludzkich.**

Nie wszystkie dostajesz od razu, na część przyjdzie ci poczekać. A jest na co, bo oprócz stardardowej termowizji masz też specjalną tarczę dającą chwilową niewrażliwość na strzały przeciwników czy też możliwość uczynienia się niewidzialnym. Oczywiście, z „mocy" tych nie można korzystać non stop, czas jest limitowany przez baterie, które można znajdować porozrzucane po etapach. Początkowo wydaje się, że jest ich sporo – jednak im dalej w grę, tym zdolności przydają się bardziej.

Niczego byś w grze nie wskórał, gdyby nie szeroki wybór arsenału. Nie dość, że wszelkiej maści **pukawek jest bardzo wiele, to jeszcze każda z nich ma alternatywny sposób strzelania, czasem niezwykle efektowny.** Mamy tu zarówno niezbędny standard (pistolet, shotgun, snajperka, wyrzutnia rakiet i nawet pięść), jak i broń bardziej cyberpunkową (m.in. strzelającą wiązką elektryczną czy granat EMP – znany każdemu, kto widział Matrixa). W grze zastosowano też zalążki systemu fizycznego, ale zaimponować on może tylko ludziom, którzy nie widzieli Half-Life 2. W Snowblind mamy nawet coś na wzór gravity-guna, ale potrafi on jedynie z mniejszą lub większą siłą odepchnąć jakiś obiekt. **Podczas gry czasem nie mogłem oprzeć się wrażeniu, że biorę**

Szczegółowość modeli i tekstur pozostawia nieco do życzenia, ale przeciwnicy są po to, żeby ich zabijać, nie oglądać.

AKCJA

Model fizyki w Project: Snowblind – niezły, choć gorszy niż w Half-Life 2.



Na drodze napotkamy bardzo wiele tego typu skrzynek.



Możemy je podnieść, tak jak w Half-Life 2 – wtedy skrzynka (czy też łatwopalna beczka) staje się półprzezroczysta.



I rzucić, niszcząc obiekt. W środku zawsze znajdzie się jakaś przydatna znajdźka.



Kiedy strzelasz z takiej pukawki przeciwnik nie ma szans. Uważaj tylko, bo szybko się przegrzewa!



Baza wojskowa w opuszczonej buddyjskiej świątyni - tego jeszcze w grach nie było!



Ładunek ze strzelby EMP przeskakuje od przeciwnika do przeciwnika.



Jeden z granatów to tzw. Riot Wall, pole siłowe, za którym możesz się skryć przed ostrzałem wroga.

udział w testach F.E.A.R. Spowolnienia akcji, odpryski po strzałach w ścianę, pękające szyby – wszystko przypominało to, co mogliśmy zobaczyć w filmach prezentujących grę Monolith. Co ciekawe, Snowblind na razie robi większe wrażenie, przede wszystkim ze względu na ciekawsze możliwości kierowanej postaci, masę „zabawek", większą interakcję z otoczeniem i miejscami, w których toczy się akcja. Ekipa pracująca nad F.E.A.R. na pewno zdrowo zgrzytała zębami, gdy zobaczyła Project: Snowblind.

Akcja, tak jak w większości dzisiejszych produkcji, przedstawiona jest w bardzo filmowy sposób. **Kamera dynamicznie przemyka korytarzami, tempo nie zwalnia ani na chwilę.** Zwroty akcji są umiejscowione dobrze i dokładnie przemyślane, nic tu nie dzieje się przypadkowo. Co więcej, nie oznacza to totalnej liniowości. Oczywiście, gracz wykonuje zlecone mu zadania, ale już sposób, w jaki tego dokona i droga, którą pójdzie, zależą tylko od niego. Warto więc rozglądać się, czy – zamiast zabijać kilkunastu dobrze uzbrojonych przeciwników – nie lepiej ich ominąć, przechodząc przez kanał wentylacyjny.

Project: Snowblind pod jednym względem jest niezwykle nowatorski, rewolucjonizujący wręcz FPS-y. Nie ma w nim stopniowania poziomu trudności, ale nie sprawia to, że gra jest za trudna lub zbyt łatwa. **Sposób, w jaki zaprojektowano etapy, to prawdziwe mistrzostwo świata.** Prosty przykład z początku gry – chodząc po kolejnych poziomach parkingu, musimy stawić czoła masie przeciwników i kroczących robotów. Gdy przechodziłem etap po raz pierwszy, stwierdziłem, że rzecz jest nie do pokonania. Wystarczyło jednak

Nie wnosi do gatunku nowości, a tylko wspaniale wykorzystuje to, co było gdzie indziej.

dokładniej się rozejrzeć – zaraz na początku można było siąść za sterami uzbrojonego samochodu pancernego i siać destrukcję na lewo i prawo. Później niezbędna będzie niewidzialność, bullet-time, korzystanie z gadżetów – nigdy jednak się nie zdarzy zadanie, którego za pomocą sprytu i pomyślunku nie udałoby się wykonać nawet średnio obeznanemu z FPS-ami graczowi.

Początkowo też myślałem, że autorzy nie zaimplementowali możliwości zapisu w dowolnym momencie przez lenistwo, ale po dłuższym czasie stwierdziłem, że ta opcja nie była wcale potrzebna. Miejsca, gdzie można zapisać grę, są umieszczone dość gęsto na planszy, a przechodząc każdy fragment etapu po raz drugi, wiemy, czego się spodziewać i trwa to dużo krócej niż za pierwszym razem. Gorzej, że nie zawsze obok save-pointa jest apteczka, przez co czasem i tak trzeba zaczynać poziom od początku.

Warto na koniec przyjrzeć się bliżej oprawie graficznej i wymaganiom gry, gdyż te nijak do siebie nie pasują. **Nie trzeba wcale jakiegoś strasznie mocnego sprzętu, żeby cieszyć się najwyższymi detalami!** Choć Snowblind nie ma tak szczegółowych tekstur i zabaw światłem jak najnowszy Doom, to i tak, głównie dzięki wielu filtrom i efektom, wygląda znakomicie. Podobnie rzecz ma się z muzyką – w grze jej nie słychać, tak dobrze komponuje się z akcją na ekranie.

Są gry, przy których spędzasz miło czas, bawisz się przednio – a i tak masz świadomość, że nie są one produkcjami ponadczasowymi. Taki właśnie jest Snowblind. Choć bardzo mało można tej grze zarzucić, nie wydaje mi się, by stanowiła jakikolwiek punkt odniesienia dla kolejnych gier. Przede wszystkim dlatego, że nie wnosi do gatunku nowości, a tylko wspaniale wykorzystuje to, co było gdzie indziej. Również multiplayer – choć zróżnicowany – powiela tylko utarte i doprowadzone do perfekcji w innych tytułach tryby. Póki co jednak gra Crystal Dynamics to największy konkurent F.E.A.R. i kandydat do podium w kategorii najlepszy FPS roku. Oby nadchodząca konkurencja była jeszcze lepsza – to by bardzo dobrze świadczyło o kondycji gatunku.



Project: Snowblind

Producent: Crystal Dynamics

Dystrybutor PL: Cenega

http://www.projectsnowblind.com/

cena 99,90

Multiplayer: tak

Gatunek: FPS

Wymagania: procesor 1,5 GHz, 256 MB RAM, karta graficzna 64 MB

(+) poczucie, że uczestniczysz w filmie akcji • masa cyberpunkowych zabawek • świetnie zrównoważony poziom trudności

(−) standardowy multiplayer • nie można się wychylać zza rogów

Klasa przez duże K! Znakomita, wartka akcja i świetne efekty graficzne. Goście od F.E.A.R. łatwo mieć nie będą.

Grywalność	5
Grafika	4
Dźwięk	4+
Ocena	4+

Autor: Che Collada

Kierownicę do testów z forsfidbakiem przysłali!

CLICK TRICK!

Gdy odległość od celu jest mała, korzystając z komputera pokładowego (TDC), zmień prędkość torpedy na szybką. Zwiększysz szanse trafienia. Pamiętaj też, że torpedy elektryczne nie zostawiają na wodzie widocznego śladu, są więc dobre do atakowania w dzień.



SILENT HUNTER III

Możliwość podróży w czasie, dajmy na to w okres II wojny, to sprawa odległej przyszłości. SH III pokazuje, jak mało odległej.

Elitarnym znakiem rozpoznawczym marynarzy z U-Bootwaffe były gęste brody. Ten przywilej i jawne odstępstwo od zwyczajnego regulaminu wynikały z oszczędności słodkiej wody na okręcie...

Dziennik pokładowy 17.03.2005, godzina 14.00. Razem z Piotrem (chodzącą encyklopedią wojny podwodnej) zamykamy właz do pokoju.

Mijają pierwsze minuty. Piotr jęczy: „Stanę na głowie, żeby mieć tę grę!”. Wyprowadzając okręt z portu, podzielam jego entuzjazm. Na nabrzeżu orkiestra i wiwatujące tłumy, opodal krąży gromadka mew. Panowie z Ubi pomyśleli o najdrobniejszych szczegółach, aby wprawić w stan ekstazy miłośników morza.

Godzina 18.00. Ocean wygląda jak prawdziwy... przepraszam, ocean jest prawdziwy i najzwyczajniej w świecie piękny. Odwzorowano wszystkie jego nastroje: od lirycznego zadumania, gdy fale delikatnie pluskają po kadłubie stalowego rekina, odbijając ostatnie promienie zachodzącego słońca, aż po nieokiełznany gniew. Spienione bałwany bezlitośnie zalewają pokład i chłoszczą kiosk, a dziób wzbija się w powietrze, by po chwili opaść, rozbryzgując wodę – takiego sztormu nie widziałeś jeszcze w żadnej grze.

Posyłając „rybkę” w stronę kadłuba frachtowca, zmuszasz procesor do pracy nad zaawansowanym modelem uszkodzeń.

Grafice należałoby poświęcić jeszcze stronę, pięć, dwadzieścia albo osobny miesięcznik. To niemożliwe, więc napiszę tylko: to trzeba zobaczyć, a kto tego nie zrobi, ten frajer i basta! **Piękno jednakowoż ma swoją cenę – w tym wypadku zwie się ona Win XP** bądź 2000, inne systemy zostały w tyle. Zdumiewająco ubogi panel opcji graficznych (nie można nawet wybrać rozdzielczości) powinien być ostrzeżeniem. Nie licz, że dostosujesz grę do swojego blaszaka, bo możesz się przeliczyć. Prędzej będziesz musiał dostosować swojego blaszaka do tej gry. Mam Athlona XP 1,9 GHz, 512 MB RAM i Radeona 9200 128 MB. Prawie wystarcza to do komfortowej zabawy, lecz nieprzyjemne rwanie animacji nie należy do rzadkości. Ponadto wczytywanie trwa całe wieki i wiąże się z niemiłosiernym mieleniem twardziela.

19.03.2005, godzina 4.00. Piotr (podpuchnięte oczy, zapadnięte policzki – oznaki gry w Silent Hunter III) budzi mnie słowami: „przejmij wachtę”.

Przy tej grze nie ma dni... są tylko doby. Dołująco niska maksymalna kompresja czasu sprawia, że skazany jesteś na długie godziny wpatrywania się w punkcik na mapie. Wrażenia jak przy defragmentacji dysku. Byle patrol to cały wieczór grania. Ale kiedy się już coś napatoczy... ach! Hulaj dusza, piekła nie ma! Posyłając „rybkę” w stronę kadłuba frachtowca, zmuszasz procesor do pracy nad zaawansowanym modelem uszkodzeń.

Jeżeli torpeda trafi w kotły tudzież magazyn amunicji, agonia jest natychmiastowa. W przeciwnym razie zgon odwleka się, podczas gdy woda zalewa kolejne przedziały, stopniowo zmniejszając ich pływalność, co owocuje powiększającym się przechyłem. O doskonałości engine'u fizycznego niech świadczy fakt, iż **gdy torpeda przepływa za rufą okrętu, pracujące śruby wybijają ją z kursu.** Sadystów ukontentuje zapewne wykańczanie bezbronnych celów z działa pokładowego. Możesz rozwalać w drzazgi nadbudówki, skosić maszt jednym celnym strzałem albo razić ładunek przewożony na pokładzie (skrzynie, ciężarówki, samoloty...).

POWRÓT Z PRZESZŁOŚCI



Aces of the Deep

Jedna z pierwszych gier podwodniackich, tytuł, który wyprzedzał swoją epokę. Do dziś pod wieloma względami niedościgniony, warto go więc odszukać.



Najwięcej witaminy mają niemieckie wędliny.

Wesoła kompanija.

U-Booty dumą floty!

Celujcie w maszt!

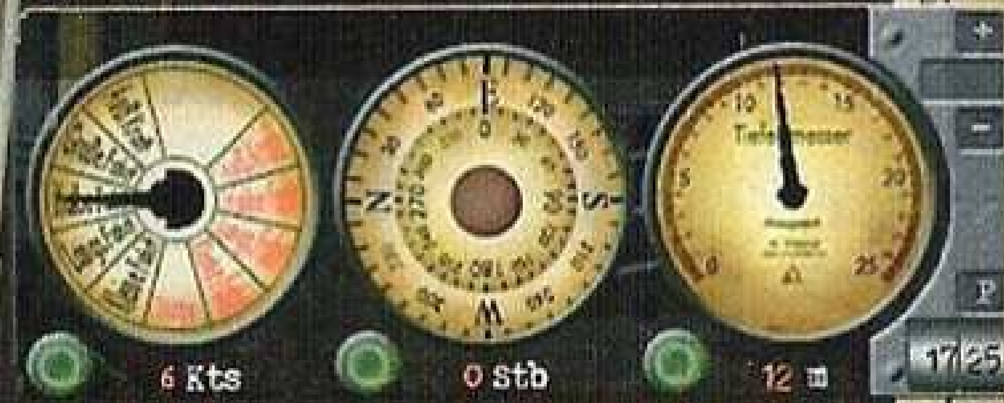
Komputer torpedowy. Nastaw środkowe pokrętło na 34F7:K by tosty były średnio wypieczone.

Król tonażu



OTTO KRETSCHMER
(1912-1998)

"Król tonażu", 257.451 BRT posłane na dno oceanu, w tym jeden niszczyciel. Do 17.03.1941 miał na koncie 56 jednostek. Marynarz obdarzony niebywałym zmysłem taktycznym oraz szczęściem, inteligentny, skromny (przez przyjaciół nazywany „cichy Otto"). Dzięki tym cechom przetrwał wojenną zawieruchę i dosłużył się stopnia admirała w Bundesmarine. Został odznaczony wszystkimi orderami, jakie tylko przyznawano w III Rzeszy. Na jego cześć skomponowano marsz wojskowy. Widokówki z jego podobizną były sprzedawane w Niemczech i całej okupowanej Europie. Trenuj Silent Hunter III codziennie rano i wieczorem, a może kiedyś będziesz jak dziadek Otto.



Pieczołowite odwzorowanie drobiazgów musi robić wrażenie – na piersi każdego z członków załogi dostrzeżesz odznaczenia (które sam przyznajesz). Dzięki takim smaczkom powoli zapominasz, że to tylko gra. Do czasu. Na tle godnej podziwu troski o najsubtelniejsze niuanse w oczy kłują zaniedbania i kompromitacje grubszego kalibru. Zdarzają się rzadko, ale potrafią popsuć klimat. Podczas jednego z rejsów na pustym, spokojnym morzu napotkałem dwa zderzone czołowo niszczyciele!!! Mam nadzieję, że to tylko bolączka recenzowanego egzemplarza.

Nie dość tego, eskortowce potrafią uszkodzić własną rufę, walcząc ze sztormem przy wyrzucaniu bomb głębinowych, zaś zachowanie marynarki handlowej przechodzi wszelkie wyobrażenie. Możesz wynurzyć się spokojnie pośrodku bezbronnego konwoju i płynąć razem z nim przez kilka godzin, dopóki artylerzyści nie poślą na dno ostatniego pacana. W rzeczywistości zaś okręty rozpierzchłyby się natychmiast na cztery strony świata. Żadnemu z kapitanów przez myśl nie przejdzie, żeby cię staranować – choćby się o to prosił (musiałbyś stanąć mu na kursie i cierpliwie zaczekać). Co ja piszę, te barany nie próbują nawet uciekać!

Czy zatem przebój, na który tak długo czekaliśmy, został totalnie spartaczony? W żadnym razie. **Ta gra jest po prostu nierówna.** Gdzieniegdzie zgrzyta, ale gdzie indziej sporo poprawiono. W przeciwieństwie do SH2, w początkowym okresie wojny eskorta konwojów jest mniej zabójcza, co pokrywa się z prawdą historyczną. Jak pamiętamy, w drugiej części mogliśmy zejść na 200 m, a niszczyciel i tak potrafił zrzucić nam bomby głębinowe prosto na pokład, zupełnie jakby nas widział. Tutaj o podobnie nieziemskiej skuteczności nie ma mowy.

20.03.2005, godzina sam-już-nie-wiem-która. Załoga przemęczona.

W grze również. Jak dotychczas w symulatorach łodzi podwodnych dowodziłeś wyłącznie pustymi okrętami. Owszem – niekiedy mogłeś usłyszeć załogę i ktoś przecież obsługiwał łódź, ale z rzadka tylko mogłeś zauważyć płochliwego wilka morskiego. Teraz to już przeszłość, gdyż **w dziedzinie zarządzania załogą SH III wyznacza początek nowej epoki.** Marynarze, oficerowie i podoficerowie przestali być anonimowi, stając się żołnierzami z krwi i kości; ludźmi, którzy zdobywają doświadczenie, forsują się w boju i odpoczywają na kwaterach. Możesz dowolnie przydzielać ich do różnych stacji, zwiększając tym samym wydajność pracy w poszczególnych przedziałach. Tak jak w życiu, gdy dochodzi do uszkodzeń lub zalania przedziału, tracisz znajdujących się weń marynarzy. Bez wymaganej liczby ludzi nie uruchomisz Diesli i nie załadujesz torped.

Prawdziwy podwodny purysta gardzi świeżym powietrzem i widokiem świata zewnętrznego. Ale nawet wewnątrz stalowej puszki masz na czym zawiesić oko. Istnieje kilka trójwymiarowych lokacji (mostek, kiosk, centrum dowodzenia, sonar i radio), przywodzących skojarzenia z przygodówką. Rozglądając się dokoła, dostrzeżesz załogę. Podczas dłuższego się patrolu leserzy nudzą się przy swoich stacjach, lecz gdy w górze poluje korweta, nerwowo wpatrują się w przyrządy, trzymając się kurczowo czego popadnie i oczekując na eksplozje bomb. Efektu dopełniają złowrogie odgłosy kadłuba miażdżonego przez gigantyczne ciśnienie, dźwięk pękającego szkła i puszczających nitów.

22.03.2005. Po pięciu dniach w ciemnicy odsłaniamy roletki. Mamy z Piotrkiem obfity zarost – jak prawdziwi podwodniacy...

Jaki więc jest Silent Hunter III? Dopieszczono nawet najdrobniejsze detale, by zapomnieć o malowaniu U-Bootów i ich numerach bocznych (tzn. w instrukcji jest, ale w praktyce nie znalazłem). Wprzódy zachwycają ogromne bazy, potężne bunkry w bazie Brest i inne smaczki. Później zauważysz, iż w gruncie rzeczy te bazy są puste i cumujesz w nich samotnie. Zjawiskowa grafika na zewnątrz kontrastuje z pikselozą wybrzeża na mapie nawigacyjnej. Przydałby się patch. Można by jeszcze wytknąć brak choćby uproszczonego edytora misji – tylko po co? Gra jest świetna, a że nie idealna... Najważniejsze, że to duży krok naprzód. Aż strach pomyśleć, jak złożony będzie świat Silent Hunter 4. Poumieramy z głodu przy komputerach.

Autor: Jan Maria Awaria

Silent Hunter III

Producent: Ubisoft	Dystrybutor PL: Cenega

http://www.silenthunteriii.com/

cena 99,90

Multiplayer: tak

Gatunek: symulator

Wymagania: procesor 1.4 GHz, 512 MB RAM, karta graficzna 64 MB zgodna z Pixel Shader min v1.1.

(+) niezrównana oprawa audiowizualna • dowodzenie załogą • model uszkodzeń • cały świat podwodniaków u twoich stóp

(−) kompresja czasu • wymagania systemowe • brak edytora szybkich misji • drobne niedoróbki

Chwilami SH III naśladuje raczej wysokobudżetowy film o podwodniakach, z pierwszorzędną muzyką i efektami specjalnymi, niżli prawdziwą wojnę.

GRYWALNOŚĆ	5-
GRAFIKA	5+
DŹWIĘK	5+
OCENA	5

Dymek ulatujący z ust nie musi wcale oznaczać, że zatruwasz siebie i otoczenie wpływającymi na rozum i ciało toksynami. Nie, jeśli jesteś bohaterem komiksu!!!

FREEDOM FORCE VS THE 3rd REICH


Fani komiksu bez trudu odczytają źródła inspiracji...


Co kilka etapów czeka cię walka z trudnym bossem.


Eleganckie menu i aktywna pauza dają ci kontrolę nad bohaterami.



Nie mogło zabraknąć „ba-DOOM"...

A taką właśnie możliwość – wskoczenia w przyciasne, lateksowe rajtuzy rysunkowego herosa – daje ci Freedom Force vs Third Reich, druga część serii zapoczątkowanej w 2002 r. wydaną przez Electronic Arts grą Freedom Force. Nad FF vs TR (*co za skrót, bosz! – Rednacz*) srogie oko Wielkiego Koncernu już jednak nie wisiało. Ten tytuł studio Irrational Games opracowało i wydało samodzielnie – i być może właśnie dlatego efekt końcowy ich starań to produkcja tak inteligentna i błyskotliwa, która nie stara się trafiać w gusta „wszystkich graczy", a jest skierowana do tych, których komiksy naprawdę interesują i bawią.

Jednym z najmocniejszych punktów nowej części Freedom Force jest fabuła. Po raz kolejny będziesz mógł pokierować tworzącymi tytułową grupę superbohaterami w misji ratowania świata. Podobnie jak w poprzedniej części gry, zaczynasz zabawę od walki z komunistami (czerwoni byli dyżurnymi „złymi" w amerykańskich komiksach z lat 50.), jednak po kilku etapach, w wyniku manipulacji czasem, przenosisz się do pierwszej połowy XX wieku, by stawić czoła nazistom. To oczywiście całkowicie alternatywna wersja historii, w związku z czym **siły Trzeciej Rzeszy są reprezentowane w grze nie tylko przez „soldatów" z Abwehry, ale również przez uzbrojone, trenowane małpy, cybernetyczne ośmiornice i barwnych superłotrów** (takich jak śpiewający zabójcze arie operowe Fortissimo czy posiadający nadnaturalne moce Blitzkrieg). Wszystkie postacie i wątki fabularne wprowadzane są w doskonałym stylu, który balansuje pomiędzy parodią a składaniem hołdu tzw. złotej erze amerykańskiego komiksu.

Freedom Force vs Third Reich to hybryda RPG i gry akcji. Polecenia postaciom znajdującym się pod twoją kontrolą wydajesz przy użyciu myszki, korzystając z czytelnych ikonek i kontekstowego menu. Ponieważ jednak twoja drużyna często składa się nawet z czterech osób, a akcja toczy się bardzo szybko, nie dałbyś rady zapanować nad superbohaterami, gdyby nie aktywna pauza, w zależności od ustawień albo całkowicie zatrzymująca upływ czasu, albo baardzooo goooo zwaaaaalniaaaaająącaaaaaaaa. Ot, taki komiksowy bullet-time. System ten sprawdza się bez zarzutów, sprawiając, że rozgrywka jest płynna, a ty masz pełną kontrolę nad wydarzeniami.

To inteligentna i błyskotliwa gra, skierowana do tych, których komiksy naprawdę bawią.

Gdyby w branży gier komputerowych przyznawano odpowiedniki filmowych Oscarów, graficy i dźwiękowcy z Irrational Games dostaliby za Freedom Force vs Third Reich kilka statuetek. **Engine nie szokuje technologicznymi nowinkami, a jednak gra wygląda bardzo dobrze, bo jest z jajem stylizowana na komiksy sprzed kilkudziesięciu lat.** Ich kreskę wyczuł rysownik, który przygotowywał przerywniki animowane prezentujące historię powstania superbohaterów z Freedom Force – dzięki temu ogląda się je (i czyta!!!) równie dobrze jak prawdziwe zeszyty. Mistrzostwem świata jest jednak ścieżka dźwiękowa gry. Bohaterowie i łotry wypowiadają swoje kwestie z nienaturalną powagą, co daje przezkomiczny efekt, szczególnie kiedy mowa o „odwracaniu polaryzacji czasoprzestrzennej" lub tym podobnych pseudonaukowych nonsensach. Przesadzony jest też akcent, z jakim mówią po angielsku postacie różnych narodowości, np. niemieccy generałowie lub Francuzka z Ruchu Oporu. To oprawa na piątkę z plusem – na takie dźwięki ta miodna i bardzo zabawna gra w pełni zasługuje!

Nie tylko fabuła...

Poza głównym – przeznaczonym dla jednego gracza – fabularnym trybem rozgrywki Freedom Force vs Thrid Reich oferuje także kilka innych możliwości zabawy. Jedną z ciekawszych jest możliwość stworzenia własnych superbohaterów i wystawienia ich do pojedynków z botami lub innymi graczami w trybie multiplayer. Świetna zabawa dla całej rodziny, he, he, he...

Gin! Gin! Gin!

Twórcy gry muszą być maniakalnymi miłośnikami komiksu...

Freedom Force vs. Third Reich

Producent: Irrational Games	Dystrybutor PL: brak
http://www.irrationalgames.com/	
cena ---	Multiplayer: tak
	Gatunek: akcja/RPG

Wymagania: procesor 733 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 32 MB, 730 MB na twardym dysku

+ inteligentna zabawa komiksowymi konwencjami • genialna stylizacja • grywalność
− standardowe ustawienie kamery nie pozwala przyjrzeć się miłym dla oka szczegółom

Wciągająca hybryda gry akcji i RPG nie tylko – chociaż przede wszystkim – dla fanów komiksu!

GRYWALNOŚĆ	4+
GRAFIKA	4
DŹWIĘK	5+
OCENA	4+

Autor: Constanty Foch

Miniaturowy gigant





Pojawił się nowy dysk Toshiby o pojemności 4 GB. Urządzenie ma wielkość 32 x 24 x 5 mm i waży zaledwie 10 g! Japończycy opracowali ten miniaturowy dysk do urządzeń typu PDA, odtwarzaczy mp3 lub telefonów komórkowych. Toshiba przewiduje, że do 2008 roku niemal 10% telefonów komórkowych będzie zawierać takie dyski.

źródło: Toshiba

Wielki Brat patrzy



Firma Creative zapowiedziała nowy model kamery internetowej. WebCam Live! Ultra będzie obejmować obiektywem obszar o 50% większy niż wcześniejsze modele. Rozdzielczość urządzenia wynosi 640x480, przesył będzie możliwy z prędkością 30 fps. Zdjęcia wykonane za pomocą kamery będą miały rozdzielczość 1024x768 (interpolowana). USB 2.0 i czterokrotny zoom cyfrowy dopełnia zakres możliwości kamery Creative.

źródło: Creative Labs

Dla audiofila



Firma Onkyo wyruszyła na podbój PC-składaków. Karta muzyczna Onkyo Wavio SE-90PCI jest skonstruowana na układzie VIA Envy24MT. Dzięki technologii VLSC ma zaskoczyć nas wysoką jakością dźwięku. Przetwornik DAC zapewnia obróbkę sygnału w formacie 24 bity/192 kHz. Pasmo przenoszenia dźwięku wynosi od 0,3 Hz do 44 kHz. Premiera sprzętu przewidziana jest na 25 maja, cena wyniesie ok. 300 złotych.

źródło: Onkyo

NINTENDO DS™

Rewolucja w kieszeni

Przenośna konsola GameBoy to gadżet, którego coraz to nowe wersje są od lat najbardziej popularnym sprzętem do grania na świeżym powietrzu. Nintendo DS, najnowsza zabawka japońskiego koncernu, to jednak nie kolejny etap ewolucji. To rewolucja!!!



Rysik umożliwia zabawę z ekranem dotykowym.



Jeśli jesteś fanem gier komputerowych – takim prawdziwym, w 100% oddanym swojej pasji – patrzysz na 24 godziny, z których składa się każda doba, jak na morze straconego czasu. Przy komputerze możesz spędzić maksymalnie kilka godzin dziennie. Chyba że jest niedziela albo lekarz przepisał ci tygodniowe zwolnienie. To jednak zdecydowanie za mało. Oczywiście obowiązków nie należy lekceważyć, ale nawet jeśli nie będziesz brał ich pod uwagę i tak mnóstwo czasu się marnuje – np. w trakcie jazdy autobusem do szkoły. By go wykorzystać, możesz odpalić gierkę na telefonie komórkowym lub wyciągnąć z kieszeni GameBoya. Albo nową konsolkę Nintendo DS. Przygotuj się jednak na zdziwione spojrzenia pasażerów. **Takiej zabawy jak z DS-em na pewno jeszcze nie widzieli.**

Na pierwszy rzut oka Nintendo DS wygląda niemal jak dwa połączone ze sobą GameBoye, głównie dzięki dwóm małym monitorom o wymiarach 15 na 8 cm, umieszczonym, po otwarciu klapki, jeden nad drugim. Po co dwa monitory? Tu kryje się cała tajemnica tego rewolucyjnego urządzenia. Monitor górny wyświetla grafikę trójwymiarową i poza tym nie pełni żadnych specjalnych funkcji. Monitor dolny wyświetla grafikę 2D, ale ponadto... jest wrażliwy na dotyk! To tzw. TouchScreen, czyli ekran, który reaguje na nacisk dołączanego do konsoli rysika, czy też kciuka, palca, czy jakiejkolwiek innej części ciała (*ależ to daje możliwości, he, he, he... – Red*).

Technologia tego typu znana jest już od dawna, ale po raz pierwszy zastosowano ją w przenośnym urządzeniu do gier. Na tym polega rewolucja, bo gry, które w pełni wykorzystują możliwości DS-a, zapewniają przeżycia zupełnie inne niż zabawa na komputerze czy komórce. **Nowa konsolka Nintendo angażuje całe ciało, nawet jeśli ekraniku dotykasz rysikiem czy palcem.** To granie dużo bardziej fizyczne, namacalne, które wciąga do wirtualnego świata znacznie mocniej niż zaawansowana grafika najnowszych FPS-ów przeznaczonych dla komputerów osobistych. Nawet grając w Half-Life 2 czy Dooma III, czujesz barierę między sobą a rzeczywistością wirtualną, tymczasem, mimo że grafika Nintendo DS nie może się równać z wymienionymi przykładami, to właśnie tu czujesz, że „jesteś w grze". Wrażenie jest naprawdę niesamowite!

To nie koniec atrakcji, jakie oferuje konsola Nintendo. Ponieważ gry przeznaczone dla wielu graczy stają się coraz bardziej popularne (także w urządzeniach przenośnych, jak np. Nokia N-Gage), również Nintendo DS wyposażone jest w opcje sieciowe. Sieć w konsolce działa w technologii bezprzewodowej, co oznacza, że wystarczy by kilku użytkowników znalazło się w zasięgu sieci (ok. 10 metrów, czasem jeszcze więcej), aby możliwa była zabawa w multiplayerze. Najważniejsze jest jednak to, że w przypadku wielu tytułów możliwe będą rozgrywki w kilku graczy

Nie jest zbyt ładny, ale ma niespotykane dotąd możliwości. Spodoba się nie tylko dziewczynom...

Nintendo DS

Producent:	Nintendo www.nintendo.com
Dystrybutor w Polsce:	Lukas Toys www.lukas-toys.pl
(+)	ekran dotykowy • wbudowany mikrofon • niesamowita frajda z gry • kompatybilność z GBA
(–)	trochę cena • przyszłość sprzętu zależy od gier

Dane techniczne



cena dystrybutora 699,00

- wymiary: 14,9 x 8,46 x 2,87 cm
- ekrany: 3 cale, rozdzielczość 256x192 piksele
- procesory: 66 MHz ARM9 i 33 MHZ ARM77
- długość ładowania baterii: ok. 4 godzin.
- żywotność baterii: ponad 10 godzin
- waga: 250 gram

Rewolucyjna konsolka z niespotykanymi dotąd możliwościami.

MOŻLIWOŚCI 4+
WYGLĄD 4
CENA 4
OCENA 4+

Niewielkie karty z grami wkłada się w tylnej części konsoli.

z jednym egzemplarzem gry – konsolki pozostałych uczestników będą ściągały za pośrednictwem sieci niezbędne fragmenty kodu. To kolejna rewolucja, stawiająca na głowie dotychczasową filozofię sprzedaży gier.

Kolejną atrakcyjną cechą Nintendo DS jest wbudowany mikrofon, już teraz wykorzystywany w sposób równie pomysłowy, co dotykowy ekran. Najlepszy przykład daje dostępna także w Polsce gra Project Rub, w której w pewnym momencie musisz chuchać do mikrofonu, wykonując w ten sposób zabieg sztucznego oddychania na... zemdlonej wirtualnej dziewczynie. Inny wbudowany dodatek to aplikacja o nazwie PictoChat, która pozwala użytkownikom konsolki komunikować się na odległość, jak na internetowym czacie. Przesyłane wiadomości nie ograniczają się jedynie do tekstów, mogą to być również rysunki stworzone przy użyciu rysika.

Chociaż przedstawiciele firmy Nintendo cały czas głośno przypominają, że DS to nie kolejny GameBoy, zadbano o to, by produkcje przeznaczone na konsolę GameBoy Advance uruchamiały się na nowym urządzeniu. Dzięki temu, kupując Nintendo DS, zyskujesz dostęp nie tylko do gier przeznaczonych na tę platformę, ale również do przebogatej biblioteki tytułów GBA, z których wiele to prawdziwe arcydzieła przenośnego grania (np. seria Golden Sun, fenomenalne strategie Advance Wars czy gry z braćmi Mario).

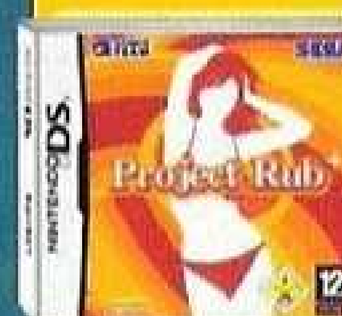
Nowa konsolka Nintendo angażuje całe ciało, nawet jeśli ekranu dotykasz tylko rysikiem!

Polska premiera Nintendo DS miała miejsce równolegle z europejską, czyli 11 marca. Sama konsola kosztuje 699 złotych, sprzedawana jest z polską instrukcją oraz demem gry Metroid Prime: Hunters, zawierającym trening i tryb dla wielu graczy. Gry przeznaczone na Nintendo DS kosztują u nas 199 złotych – tańsze są tytuły wydawane przez koncern Electronic Arts, na niższe ceny można też trafić w sklepach wysyłkowych, jak np. Ultima.pl. W pierwszej kolejności w naszym kraju ukazało się siedem tytułów, których krótki opis znajdziesz w ramce obok. **Przyszłość konsolki zależy przede wszystkim od gier, które ukażą się na nią w najbliższych miesiącach.** Nintendo DS nie ma ambicji by konkurować z mniej więcej dwa razy droższym Sony PSP – nie jest to przenośny multimedialny kombajn, tylko odważnie zaprojektowana maszynka do zabawy. Rewolucyjny ekran dotykowy oraz możliwość zabawy w trybie multiplayer nawet z jednym egzemplarzem gry powinny sprawić, że Nintendo DS znajdzie swoje stałe miejsce na rynku, niezależne od innych gadżetów zapowiadanych na rok 2005. Hasło reklamujące konsolkę brzmi – w wolnym tłumaczeniu – „Dotyk to fajna sprawa". Trudno się z tym nie zgodzić! ◼

Autor: Tymon Smektała

Gry DoSkonałe

Wraz z konsolą na polski rynek trafiło siedem gier przedstawiających różne oblicza Nintendo DS.



Project Rub

Zabawna gierka w pełni wykorzystująca możliwości konsoli. Jesteś w niej młodym chłopakiem, który zakochuje się w dziewczynie spotkanej na ulicy. By jej zaimponować, wstępujesz do drużyny akrobatów o nazwie The Rub Rabbits. Jej występy przedstawiono jako ciąg kilkudziesięciu minigierek, z których wszystkie wykorzystują albo ekran dotykowy, albo mikrofon.

cena 199,00



Super Mario 64 DS

Klasyka gatunku platformówek w wersji przeznaczonej na DS-a. Ta edycja kultowej gry doczekała się kilku nowych etapów, 30 nowych minigierek oraz nowych grywalnych postaci, takich jak Yoshi, Luigi czy Wario. Nie chce się wierzyć, że to, co kilka lat temu było szczytem możliwości stacjonarnych konsol, dziś chodzi na tak małej maszynce jak DS.

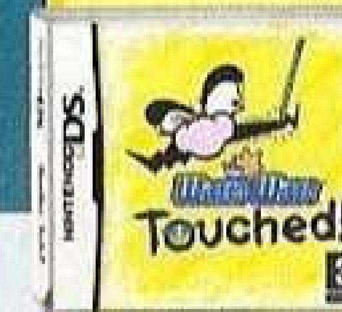
cena 199,00



Mr. Driller: Drill Spirits

Popularna gra logiczna znana z konsoli GameBoy Advance w wersji DS, wykorzystującej dotykowy ekran. Mr. Driller to coś na styl Tetrisa, tyle tylko, że zamiast kolorowych klocków spadających z góry, bohater gry wbija się w coraz głębsze ich warstwy ze swoim wiertłem. Można grać również w sposób tradycyjny, przy użyciu klawiszy, ale to już nie to samo...

cena 199,00



WarioWare Touched!

Kolejna kolekcja minigierek (tym razem niemal dwustu!!!), oczywiście w 100% procentach wykorzystujących dotykowy ekran i mikrofon. Każdy, kto grał we wcześniejsze edycje WarioWare, wie, czego się spodziewać – doskonałej zabawy, która może trwać nawet kilkadziesiąt sekund, ale zwykle przedłuża się do kilkudziesięciu minut. To uzależnia!

cena 199,00



Polarium

Gra logiczna, w której zmieniasz kolor klocków z czarnego na białe i na odwrót, by ułożyć je w linie jednego koloru. Polarium całkowicie bazuje na ekranie dotykowym, klawisze są w niej zupełnie niepotrzebne.

cena 199,00



The Urbz DS

The Urbz, czyli „The Sims z charakterem" w wydaniu DS. Dla wszystkich tych, którzy lubią czuć się trendy, funky i stylowo. Biorąc pod uwagę popularność tamagotchi, możliwość kierowania życiem małych komputerowych ludzików, których można schować do kieszeni, zdaje się mieć duży potencjał!

cena 159,00



Tiger Woods PGS Tour Golf

Golf to mało popularna w Polsce dyscyplina sportu, ale dzięki tej przeznaczonej na DS-a grze, wreszcie możemy zrozumieć, na czym polega. Sposób, w jaki uderzasz piłeczkę, zależy w całości od tego, jak poruszasz rysikiem po ekranie dotykowym, łatwo więc samodzielnie poczuć, jakiej precyzji wymaga golf – zarówno na żywo, jak i na DS-ie.

cena 159,00

W poprzednim numerze pisaliśmy o nowoczesnych kartach graficznych w cenie do 1000 złotych. Teraz czas na sprzęt jeszcze bardziej zaawansowany i... jeszcze droższy.

Grafika
na miarę XXI wieku, cz. 2

Gracze to przecież nacja bardzo wymagająca, nieznosząca jakichkolwiek kompromisów. Jeśli więc już grać, to na poziomie – tym bardziej, że ze względu na tempo rozwoju grafiki komputerowej, dobrym rozwiązaniem wydaje się kupienie droższego, a zarazem lepszego sprzętu, który wystarczy na dłuższy czas. Nie wszystkich na to stać, jednak dobra karta graficzna to najważniejszy podzespół, odpowiadający za poprawne i płynne działanie gier – warto więc zainwestować w ten element wyposażenia kompa. Dzisiaj szczegółowo przyjrzymy się prawdziwym „monsterom", czyli kartom graficznym, których cena znacznie przekracza kwotę tysiąca złotych. Poniższy test obejmuje modele stworzone z myślą o **interfejsie AGP.**



Czym różnią się od słabszych modeli?

Możliwości najszybszych modeli w dziedzinie generowania obrazu są niemal takie same jak w przypadku kart tańszych. Co prawda, rodzina Radeon z serii X oraz seria GeForce 6 posiadają lepsze i nowsze wersje jednostek pixel shader (NVIDIA również vertex), jednak – jak na razie – nie ma to dużego przełożenia na wygląd gier. Pierwszymi tytułami mającymi korzystać z dobrodziejstw najnowszego układu NVIDIA będą dopiero Age of Empires 3 oraz Splinter Cell: Chaos Theory. Różnice więc dotyczą właściwie obecnie kwestii czysto sprzętowych i przekładają się na większą ilość potoków renderujących, wyższe taktowanie procesora graficznego i szybsze układy pamięci. Nie można także zapomnieć o szynie do pamięci, która we wszystkich opisywanych dziś przypadkach ma pełne 256 bit. Przy czym trzeba zaznaczyć jedno: w cenie powyżej tysiąca złotych nie ma modeli złych, są tylko szybsze i wolniejsze, jednakże każdy z nich jest w stanie zaoferować wydajność na bardzo wysokim poziomie.

Jak już zapewne zdążyłeś się zorientować, obie firmy oferują bardzo wydajne karty. Płacąc tak duże pieniądze, nie natkniesz się na jakieś niemiłe niespodzianki, które czają się na każdym kroku na nabywcę jednego ze słabszych modeli. Na internetowych forach trwa taka mała, aczkolwiek bardzo zaciekła, wojna. Oczywiście toczy się ona pod hasłem: ATI kontra NVIDIA. Modele obu firm są podobnie wydajne, lecz mają swoje wady i zalety, których znajomość powinna być bardzo pomocna przy wyborze odpowiedniej karty dla ciebie.

Jeśli nadal nie jesteś pewien, którą z kart wybrać, zobacz, jak opisywane karty działają wraz z różnymi grami. Jeśli lubisz produkcje FPP, czyli wszystkie strzelaniny pokroju Doom 3, Quake, Call of Duty, Medal of Honor, wiedz, że są one pisane pod OpenGL i w nich o wiele lepiej sprawdzają się karty NVIDIA. Za przykład niech posłuży Doom 3 czy niedawno wydany KotOR II. Ten na GeForce działa świetnie, na kartach Radeon są znowu problemy (znowu, bowiem były i w części pierwszej). Dodatkowo NVIDIA oferuje Shader Model 3.0, który już zaczyna być wykorzystywany (demo Splinter Cell 3 wygląda cudownie) oraz lepsze sterowniki (choć też niepozbawione błędów). Jeśli więc nie przeszkadza ci głośne chłodzenie i masz mocny zasilacz, GeForce to twoja karta.

Jeśli szukasz ciszy i nie przepadasz za Doomem oraz podobnymi tytułami, rozważ zakup jakiejś karty ATI. Oferują one świetne wsparcie dla trybu DirectX – nie spotkałem się z grą pod API Microsoftu, która na X800 działałaby źle w jakimkolwiek tego słowa znaczeniu. Jeśli chodzi natomiast o Shader Model 3.0, to nie jest on jeszcze wykorzystywany masowo, choć niebawem będzie – to jest pewne. I pomimo że ATI już zapowiedziała nowy układ z SM 3.0, NVIDIA robi wszystko, aby jej tymczasowa przewaga w tym względzie była jak najbardziej widoczna. Niektóre praktyki nawet śmieszą, lecz jedno zaznaczyć trzeba – karty graficzne NVIDIA to wybór bardziej przyszłościowy.

Pamiętaj też, że droga karta graficzna to dopiero połowa sukcesu. Potrzebny jest jej również bardzo wydajny procesor (jak dla mnie z zegarem co najmniej 3.0 GHz). Oczywiście nie zapominaj o odpowiedniej ilości pamięci operacyjnej i szybkim dysku twardym, wtedy dopiero poczujesz, co znaczy moc dobrego PC. Decyzja w sprawie wyboru karty graficznej należy tylko i wyłącznie do ciebie - mam nadzieje, że pomogłem rozwiać choć część wątpliwości.

ATI	NVIDIA
PLUSY	
ciche systemy chłodzenia i dobre wyjście telewizyjne	shader model 3.0
mniejsze niż w konkurencyjnych kartach zapotrzebowanie na prąd	świetne wsparcie dla trybu OpenGL i rewelacyjna wydajność w grach go obsługujących.
świetne wsparcie dla trybu DirectX i rewelacyjna wydajność w grach go obsugujących.	lepsze niż u konkurencji sterowniki
MINUSY	
shader model 3.0 nie obsługiwany	głośne systemy chłodzenia
słabsze wsparcie dla trybu OpenGL, objawiające się różnymi problemami w grach (np. w KotOR II)	duże zapotrzebowanie na prąd

Słowniczek pojęć związanych z kartami graficznymi znajdziecie w pierwszej części tekstu!!!

Karty graficzne nVidii



GeForce 6800

www.nvidia.com



Wszystkie przedstawione karty firmy NVIDIA pochodzą z najnowszej rodziny 6. Różnica między nimi a starą serią FX jest ogromna, zarówno jeśli chodzi o możliwości, jak i o wydajność. Warto zaznaczyć, że modele 6 to najbardziej rozwinięte pod względem potencjału karty graficzne na rynku. Oferują wsparcie dla DirectX 9.0c (pozwalają na to jednostki pixel i vertex shader 3.0) oraz OpenGL 2.0 (od sterowników ForceWare 75.90). Podobnie jak w przypadku ATI, wszystkie przedstawione poniżej modele oferują te same możliwości w zakresie generowania obrazu.

GeForce 6800 LE – jest to jedyna ośmiopotokowa karta w dzisiejszym teście. Modelem 6800 czyni ją jedynie nazwa, bowiem LE ma dość niskie taktowania i wydajnościowo znacznie odstaje od reszty serii 6800, przegrywając niekiedy nawet z 6600 GT. Ceny: 1000-1200 zł, poszukajmy więc czegoś o wiele szybszego.

GeForce 6800 – konkurencja dla Radeon X800. Kosztuje od 1200 do ponad 1500 zł (najwięcej zapłacimy za Golden Sample, najlepszy model firmy Gainward). Posiada dwanaście potoków renderowania i ma taktowania niewiele lepsze niż karta LE. Pozostaję więc nadal przy swoim: jeśli już kupować – to szesnastopotokowca.

GeForce 6800 GT – to już „pełny" GeForce 6800. Świetna, niesamowicie wydajna i kompletna karta. Koszt zakupu: od niecałych 1600 do ponad 2100 zł (najdroższy jest ponownie model Gainward). Polecam sprzęt firm Leadtek i Gigabyte, niezłym wyborem będzie również tani model Galaxy. Uwaga na oferowany w cenie około 1300 zł wynalazek marki ASUS – ma tylko 128MB dużo wolniejszych pamięci (względem normalnego GT) i nie będzie dobrym wyborem.



Leadtek WinFast PX6800 Ultra – dla znajomych „potwór"!

GeForce 6800 Ultra – model GT z jeszcze lepszymi osiągami. W tej chwili jest to najszybsza karta graficzna firmy NVIDIA. Oferowana jest w cenie od 2300 do nawet 3000 zł, lecz za tak dużą kwotę otrzymujemy po prostu „potwora". Nie opłaca się jednak w kartę Ultra inwestować, ponieważ różnica pomiędzy nią a GT nie jest duża. Przy tym niemal każdy model GT bez problemu podkręca się do wartości oferowanych przez Ultrę.

Detal



Leadtek WinFast PX6800 GT to „pełny" GeForce 6800, prawdziwy graficzny kombajn, który poradzi sobie z większością wydawanych obecnie gier. Ciekawe rozwiązania dla tych układów oferuje również firma Gigabyte.

Karty graficzne ATi



RADEON X800

www.ati.com

Kanadyjska firma ATI atakuje bardzo dobrymi i wydajnymi kartami z serii X. Wszystkie przedstawione poniżej modele oferują identyczne możliwości w dziedzinie generowania obrazu, czyli pełną sprzętową zgodność z DirectX 9.0b oraz OpenGL 2.0 (od sterowników Catalyst 5.3).

Radeon X800 – na początek najsłabszy model z rodzinki, oferowany w cenie 1200 zł i więcej. Posiada dwanaście potoków renderowania i dość niskie taktowania (względem starszych braci). Wydajnościowo odstaje znacznie od najszybszych modeli, przy tym wyposażono go w dość głośny system chłodzenia. Jeśli już zatem inwestować, to w coś lepszego.

Radeon X800 Pro – kolejny dwunastopotokowiec, tym razem jednak taktowania osiągnęły już zadowalający poziom. Ceny: od 1500 do nawet ponad 2000 zł (za wyposażone w specjalne systemy chłodzenia modele: Sapphire Toxic i HIS Excalibur). Świetna karta, jednak za niewiele ponad 1700 zł możemy mieć już pełny, szesnastopotokowy model XT. Naprawdę warto wyłuskać te dodatkowe 200 zł, jeśli już decydujemy się na zakup tak drogiego sprzętu.



ATi Radeon X800 PRO - naprawdę dobra oferta.

ATi Radeon X800 - najprostszy model rodziny X800 oferowany w cenie powyżej 1000 zł.

Radeon X800 XT – pełne szesnaście potoków renderowania oraz wysokie taktowanie procesora graficznego i pamięci – oto zalety tego modelu. Rewelacyjna karta, oferowana w cenie od 1700 do ponad 2200 zł (za model HIS IceQ-2 wyposażony w specjalny, bardzo wydajny i cichy system chłodzenia). Prym jak zwykle wiodą produkty firm Sapphire i HIS – z czystym sumieniem polecam.

Radeon X800 XT PE – niemal to samo co XT, jednak o nieznacznie zwiększonym taktowaniu pamięci i rdzenia karty. To objawia się oczywiście podniesieniem wydajności, jednak stosunkowo niewielkim i widocznym głównie w ekstremalnych trybach oraz przy wyśrubowanych ustawieniach graficznych. Ceny kształtują się od niecałych 2100 do aż 2300 zł (ponownie za model IceQ-2 firmy HIS). Sprzęt rewelacyjny, jednak zdecydowanie za drogi i dlatego lepiej wybrać tańsze XT.

Detal



HIS Excalibur X800XT wyposażony jest w supercichy systemem chłodzenia o nazwie IceQ-2.

Autor: Piotr „Bandit" Lewandowski · Ilustracja: Jens Jung

CeBIT

HANNOVER
18.-24.3.2004

Okiem obserwatora

Największymi stoiskami mogły się pochwalić na targach firmy takie jak T-Mobile oraz inne związane z telekomunikacją (Siemens, Sony-Ericsson, Alcatel), technikami fotograficznymi i nie tylko (Brother, Konica-Minolta), grafiką komputerową (ATI i NVIDIA), komputerami (Intel, Asus, MSI, Gigabyte, Fujitsu-Siemens).

Swoje produkty pokazywało też sporo firm prezentujących najnowsze trendy w dziedzinie obu-



dów komputerowych, płyt głównych, kart graficznych, systemów chłodzenia, zasilaczy o mocach do 1000 W (!!!), jak również kluczy pamięci o pojemnościach do 1 GB i najbardziej fantazyjnych kształtach.



Jedną z ciekawszych premier był pokaz pracy systemów wykorzystujących dwurdzeniowe procesory Intela. W procesorach tych stosowany jest również HyperThreading, dzięki czemu mają one wydajność nie dwóch, a czterech procesorów!

Osobną halę miał WCG (World Cyber Games), gdzie odbywały się europejskie finały tych zawodów. **Polacy zajęli pierwsze miejsce w Counter Strike'u! Brawo Team Pentagram!** Jak widać na fotkach, było wiele ciekawych rzeczy do oglądania. Kto nie był, niech żałuje.



iRiver H-320

iRiver sukcesywnie rozszerza swoją ofertę przenośnych odtwarzaczy mp3. Firma stawia na bogactwo funkcji i wszechstronność urządzeń.

iRiver H-320 wyposażono w 20 GB dysk (jest też wersja 40 GB). Przesyłanie danych lub muzyki na komputer jest błyskawiczne (szybki dysk 1.8 cala Toshiby i USB 2.0), jednak jeśli włączamy urządzenie, trzeba czekać ponad 10 sekund na jego uruchomienie. Litowo-polimerowy akumulator, podobnie jak w iPodach, jest niewymienny, ale ładowanie jest bardzo szybkie, ok. 3h (chyba że dokonujemy go przez USB). Pełne naładowanie pozwala słuchać muzyki przez 13-16 godzin.



Nieciekawa, ale solidna obudowa.

H-320 ma rewelacyjny wyświetlacz o wysokiej jasności i nasyceniu kolorów (260000 kolorów). Ekran wyświetla 26 liter w poziomie i 10 w pionie. Urządzenie posiada przeglądarkę plików txt (teksty piosenek lub e-książki) i zdjęć (BMP lub JPG). Można także oglądać zdjęcia bezpośrednio z aparatu cyfrowego (bez pośrednictwa PC).

Użytkownicy dostają również dobre radio FM (z opcją nagrywania), dyktafon (nagrania z wew. i zew. mikrofonu oraz z innych źródeł). **H-320 może kodować muzykę z dowolnego źródła do formatu mp3, posiada też bezcenną funkcję Voice Detect** (włącza nagrywanie dopiero w wypadku wykrycia dźwięków).

Jakość odtwarzania jest bardzo dobra, system SRS WOW pozwala na uzyskanie świetnego basu i 3D. EQ ma 5 predefiniowanych ustawień oraz EQ użytkownika, brakuje jednak regulowanego korektora.

W zestawie znajdziemy m.in. transformator, moduł z bateriami (jako zewnętrzne, przenośne źródło zasilania), adapter USB, kabel USB 2.0, mikrofon zewnętrzny oraz gustowny futerał. Szkoda jednak, że nie dodano profesjonalnego oprogramowania. Mimo pewnych zastrzeżeń model H-320 jest jednym z najlepszych odtwarzaczy mp3 na rodzimym rynku.

iRiver H-320

Producent:	iRiver www.iriver.com.pl
Dystrybutor w Polsce:	INTONEO www.odtwarzacze.pl
+	dodatkowe wyposażenie • świetny wyświetlacz • bogactwo funkcji • długi czas działania
−	duża waga • długi czas uruchamiania • brak profesjonalnego oprogramowania

Dane techniczne — cena dystrybutora 1699.00, cena w sieci 1309.00

- obsługiwane formaty: MPEG 1/2/2.5 Layer 3, WMA, ASF, Ogg, WAV1
- radio: max. zdefiniowanych 20 kanałów
- wyświetlacz : TFT LCD 2"
- wbudowany akumulator litowo-polimerowy (1300mAh)
- USB 1.1, USB 2.0
- wymiary: 60(S) X 19(D) X 105(W)mm, waga 183g
- 20 GB dysk twardy 1.8" Toshiba
- 5 funkcji EQ plus jedna użytkownika, 3D Sound
- odtwarzanie w systemie SRS, SRS WOW i True Bass
- odtwarzanie PlayListy WinAmp
- USB ON THE GO - bezpośrednia transmisja danych z innymi urządzeniami, jak np. aparaty cyfrowe
- temperatura pracy: od 0 do +40 stopni Celsjusza

Wszechstronne urządzenie z rozbudowaną paletą funkcji dodatkowych.

MOŻLIWOŚCI 5 · WYGLĄD 4- · CENA 3



cena w sieci za www.skapiec.pl

SlimP3 Maestro

Jeśli nie masz przenośnego dysku ani odtwarzacza mp3 i planujesz ich zakup, jesteś przez producentów rozpieszczany. Wybór jest coraz większy!

Opisywany tu Maestro pozwala zapisać 20 GB dowolnych danych, z powodzeniem może też służyć jako dyktafon i radio. Duży, podświetlany na niebiesko wyświetlacz i prosty interfejs sprawiają, że nikt nie będzie mieć problemów z obsługą urządzenia. Jakość – tak odtwarzania, jak i nagrywania – jest bardzo zadowalająca. **Dyktafon potrafi zapisać dźwięk z próbkowaniem nawet 320 kbps, o ile nie korzystasz z wbudowanego mikrofonu.** Ale nawet za jego pomocą możesz nagrać głos przy 128 kbps, co dla nieprofesjonalnych zastosowań wystarcza w zupełności.

Maestro komunikuje się z PC za pomocą szybkiego łącza USB 2.0, przenoszenie plików trwa chwilę. W pudełku z odtwarzaczem znajdziesz też: futerał, pilota, słuchawki i ładowarkę sieciową, czyli przyzwoity standard. Żeby jednak nie było zbyt kolorowo, odtwarzacz ma też wady. Przede wszystkim powiedzieć należy o bardzo długim czasie ładowania – do napełnienia baterii potrzeba aż 8 godzin (w trybie szybkim – 4). Wada ta jest jednak rekompensowana tym, że Maestro potrafi grać bez przerwy przez 14 godzin. **Drobną niedogodnością jest też brak możliwości ustawienia opcji, by player oddzielał utwory muzyczne choćby sekundą ciszy, co jest standardem od czasu discmanów.** Poza tymi wadami nie dostrzegłem w urządzeniu innych ważniejszych niedociągnięć...



Interesujący wygląd i rewelacyjna cena.

SlimP3 Maestro

Producent:	CNT Michał Łebkowski www: www.slimp3.pl
Dystrybutor w Polsce:	CNT Michał Łebkowski www: www.slimp3.pl
+	niska w stosunku do możliwości cena • świetny dyktafon
−	długie ładowanie • za długi kabel słuchawek

Dane techniczne — cena dystrybutora 799.00

- odtwarza MP3, WMA, OGG
- radio zapamiętuje 20 stacji
- wyświetlacz LCD 160x105
- wbudowana bateria litowa 1400 mAh
- USB 2.0
- wymiary 106.73 mm x 67.48 mm x 18.70 mm, waga 168 g
- 20 GB twardy dysk 1,8" TOSHIBA
- 5 funkcji EQ plus jedna dowolnie konfigurowalna,
- 3D SOUND
- funkcja repeat: wszystko, jeden utwór, katalog, podkatalog, losowo
- obsługuje playlisty: M3U, BMK
- temperatura pracy: 0-60 stopni Celsjusza

Solidny, pozbawiony szczególnie efektownych rozwiązań i dodatkowych gadżetów.

MOŻLIWOŚCI 4 · WYGLĄD 5- · CENA 5



Bezprzewodowa mysz optyczna AM-63

Ofertę Apollo Multimedia wzbogacono ostatnio o bezprzewodowy model myszy optycznej.

AM-63 jest modelem nietypowym, bowiem w zestawie znajduje się również podstawka, pełniąca rolę odbiornika i ładowarki. Sama myszka ma ergonomiczny, symetryczny kształt i klasyczną, gustowną kolorystykę (czarno-srebrną). W zestawie są jeszcze dwa akumulatorki NiMH (szkoda, że tylko 600 mAh). Instalacja poprzez Plug & Play sprawia, że urządzenie jest od razu gotowe do pracy. Rozdzielczość 800 DPI zapewnia dużą precyzję działania. Dwa przyciski oraz rolka wystarczają w większości domowych zastosowań, nie bez znaczenia jest cichy mechanizm klikający. Radiowe przenoszenie sygnału działa idealnie, jednak są też drobne niedogodności. Jedną z nich jest niebieska kontrolka Connect na podstawce. Kiedy nadajnik komunikuje się z myszką, dioda miga jasnym, niebieskim światłem. Jest to bardzo irytujące, a ponieważ do modelu AM-63 nie dodano żadnego oprogramowania, nie możemy również wyłączyć podświetlenia. Zastrzeżenia budzi też długość kabla łączącego podstawkę z gniazdem USB w komputerze – ma on jedynie 105 cm długości.





Prostota i klasyczna, elegancka stylistyka.

Mysz optyczna AM-63

Dostarczył:	Apollo Electronics www.apollomultimedia.pl www.apollo.com.pl
🙂	ładowarka w podstawce • błyskawiczna instalacja • ergonomia i wygoda użytkowania
🙁	krótki kabel łączący podstawkę z komputerem • irytująca niebieska dioda na podstawce • wysoka cena

Dane techniczne — cena 109,90

- typ myszki: optyczna
- przyłączenie: bezprzewodowa
- liczba przycisków: 2 + rolka
- dodatkowe: podstawka z ładowarką, dwa akumulatory NIMH, dioda naładowania i wyładowania akumulatorów

Ładowanie akumulatorów odbywa się również wtedy, gdy komputer jest wyłączony.

MOŻLIWOŚCI 4-
WYGLĄD 5
CENA 3+
OCENA 4

Klawiatura multimedialna AK-226

Klawiatury multimedialne są coraz tańsze, a użyteczność dodatkowych klawiszy funkcyjnych jest bezdyskusyjna.



Niezła prezencja, ale słaba jakość materiałów.

Model AK-226 został wyposażony w 18 dodatkowych klawiszy szybkiego dostępu i obsługi Internetu oraz multimediów. Wizualnie klawiatura prezentuje się bardzo okazale, jej stylistyka nawiązuje nieco do Logitech Internet Navigatora SE. Dodatkowe przyciski są srebrne, na każdym znajduje się logo przypisanej mu funkcji. Można za ich pomocą otworzyć skrzynkę pocztową, Ulubione, wyszukiwarkę, kalkulator, Mój Komputer. Jest też opcja zatrzymania ładowania strony, odświeżenia, przejścia do poprzedniej lub następnej. Dodatkowo, w środkowej części klawiatury umieszczono panel sterujący multimediami, czyli klasyczne funkcje każdego odtwarzacza, m.in. stop, pauza, przejdź do następnego utworu itd.

Klawiatura AK-226 ma niestety kilka drobnych wad. Jedną z nich jest duży skok klawiszy i ich twarda praca. **Podkładka pod nadgarstki mogłaby być szersza, a 130-centymetrowy przewód łączący klawiaturę z komputerem jest nieco za krótki.** Mimo wszystko, biorąc pod uwagę stosunek ceny do możliwości, AK-226 jest interesującą propozycją.

Klawiatura AK-226

Dostarczył:	Apollo Electronics www.apollomultimedia.pl www.apollo.com.pl
🙂	sensownie rozmieszczone klawisze dodatkowe • symbole na klawiszach specjalnych ułatwiające nawigację • Plug & Play – natychmiastowa praca
🙁	muzyka: współpraca jedynie z Windows Media Player • brak dodatkowych sterowników • wąska podpórka dla nadgarstków • duży skok klawiszy

Dane techniczne — cena 55,00

- typ klawiatury: multimedialna
- przyłączenie: PS/2
- liczba przycisków dodatkowych: 18
- dodatkowe: ściąga z klawiszologią na spodzie klawiatury

Pewne braki, np. zbyt głęboko osadzony jeden z klawiszy kierunkowych.

MOŻLIWOŚCI 3+
WYGLĄD 4
CENA 5
OCENA 3+

Joy Pad GP-5222 Dual Impact

Pozytywne komentarze użytkowników odnośnie joypada GP-3020 sprowokowały producenta kontrolera do wydania kolejnego urządzenia, ale tym razem w wersji bezprzewodowej.

GP-5222 ma 2 mini joysticki, 10 programowalnych przycisków (w tym 4 spusty), rozmieszczenie klawiszy jest optymalne. Urządzenie ma aż sześciometrowy zasięg, komunikacja radiowa z podstawką jest bardzo dobra. Podobnie jednak jak w wypadku innych kontrolerów Apollo Mulimedia, kabel łączący podstawkę z komputerem jest zdecydowanie za krótki – ma tylko 95 cm. Dla porównania, np. Genius MaxFire Libre ma 180 cm kabla. Miałem spory problem z ustawieniem podstawki, bowiem zwyczajnie nie sięgała mi do biurka! Do plusów zaliczam automatyczny wyłącznik zasilania, kiedy urządzenie jest w spoczynku. GP-5222 ma aż dwa silniki wibracyjne, które pożerają niestety bardzo dużo energii. Zaletą jest również możliwość wyboru trybu pracy pomiędzy cyfrowym a analogowym. Na uwagę zasługują: ergonomia urządzenia i wygoda użytkownika. Gumowe wkładki chronią wnętrze dłoni gracza, grzybki też mają wykończenia z miękkiego materiału, tak więc nie nabawimy się odcisków podczas zabawy.



Jadowita żółć i całkiem spore możliwości.

Joy Pad GP-5222 Dual Impact

Dostarczył:	Apollo Electronics www.apollomultimedia.pl www.apollo.com.pl
🙂	ergonomia, dużo przycisków • tryb oszczędzania baterii • Plug & Play – natychmiastowa praca • duży zasięg
🙁	krótki kabel podstawka-komputer • brak baterii w zestawie • mrugająca czerwona dioda w podstawce • wysoka cena

Dane techniczne — cena 128,50

- podłączenie: radiowe/USB
- przyciski: 10 + 2 grzybki oraz TURBO i CLEAR
- zasięg realny: 6 m
- d-Pad: 8 kierunkowy
- zasilanie: 4 baterie AA

Wygodny, drobne wady w rodzaju dużego poboru prądu i migającej diody na podstawce.

MOŻLIWOŚCI 4
WYGLĄD 4-
CENA 3+
OCENA 4-

DZIAŁ PROWADZI: ANDRZEJ SITEK







Co to S.W.A.T.?

S.W.A.T., czyli Special Weapons And Tactics, to nazwa wyspecjalizowanych paramilitarnych (w latach 80. odbywały nawet wspólne manewry z brytyjskimi komandosami z SAS!) oddziałów policyjnych w USA, wytrenowanych do działania w najniebezpieczniejszych warunkach. Do ich najczęstszych zadań należą negocjacje z przestępcami, uwalnianie zakładników, rajdy na wytwórnie narkotyków, ochrona VIP-ów itd.

Pierwszy oddział S.W.A.T. powstał w latach 60. w Los Angeles. O jego powołaniu zadecydowało zagrożenie, jakie wtedy przeżyło miasto. Zapanował w nim chaos spowodowany przez seryjnego mordercę, szalonego snajpera, który zabił wielu cywilów i policjantów, nieprzygotowanych do pochwycenia tego typu przestępcy. Wówczas na pomysł przeszkolenia specjalnej ekipy, która zajęłaby się złapaniem bandyty, wpadł funkcjonariusz John Nelson, a jego szef – inspektor Dary F. Gates – zaakceptował tę ideę i powołał do życia zespół składający się z 15 osób.

Grupa ta otrzymała nazwę „Pluton D". Wkrótce oddział rozrósł się do 60 osób i po serii udanych operacji oficjalnie wszedł w struktury miasta i hrabstwa Los Angeles w roku 1974.

W tym też roku, 17 maja, S.W.A.T. przeszedł prawdziwy chrzest bojowy. Głośna akcja tego oddziału była transmitowana na żywo w telewizji, a później długo opisywana w prasie. Sześć osób podających się za rewolucjonistów spod znaku SLA (Symbionese Liberation Army) zabarykadowało się w rezydencji na 54. Wschodniej i Compton Avenue. Byli oni ciężko uzbrojeni i, jak się później okazało, oddali w czasie walk 3772 strzałów. S.W.A.T. podjął wiele starań, by obezwładnić przeciwników. Użyto gazu łzawiącego, jednak ze strony policji nie padł ani jeden strzał. W czasie operacji w rezydencji, w której przebywali przestępcy, wybuchł natomiast pożar. Do dziś nie wiadomo, co było bezpośrednią przyczyną ognia. Niektórzy eksperci mówią o rozlanym koktajlu Mołotowa, inni o wybuchu od sprzężenia gazów wykorzystywanych w ładunkach S.W.A.T. Wszyscy przestępcy zginęli.

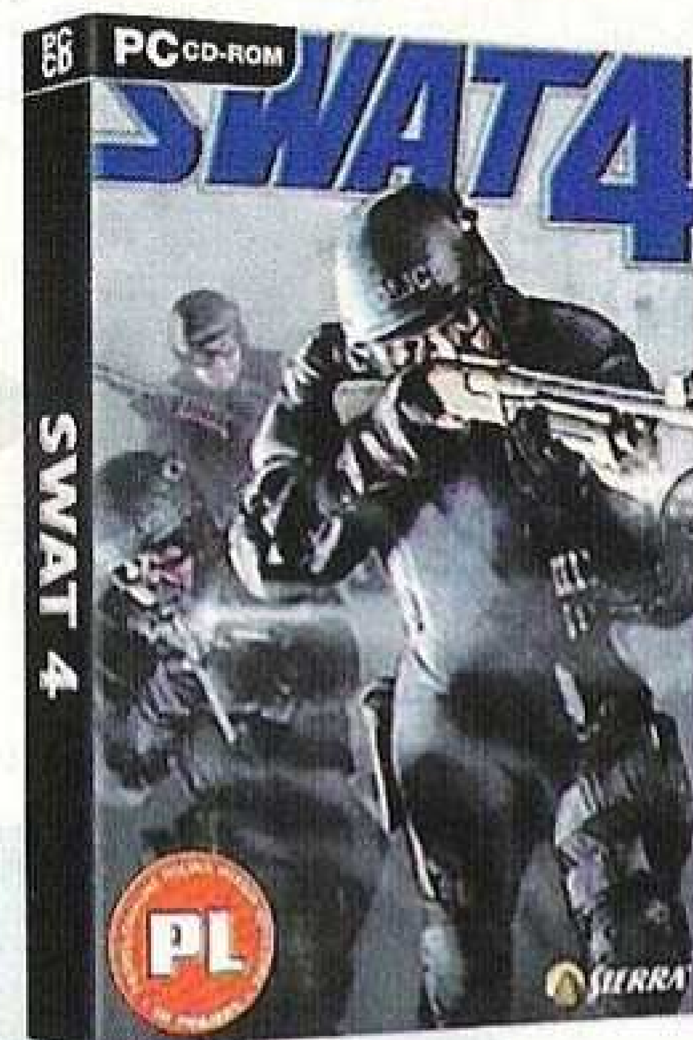
Oddziały S.W.A.T. znajdują się w komendach policji wszystkich głównych miast USA. 90% dzisiejszych departamentów siłowych w miastach o liczbie ludności przekraczającej 50 tys. mieszkańców posiada oddział S.W.A.T. Aby sprostać wyzwaniom, do których nie przywykli zwykli funkcjonariusze policji, członkowie tej elitarnej drużyny poddawani są najcięższym treningom fizycznym i psychicznym.

Każdy oddział jest ponadto specjalnie wyposażony – znacznie ciężej i bardziej profesjonalnie niż regularni funkcjonariusze policji. Do standardowego ekwipunku zalicza się karabiny i pistolety maszynowe, snajperki, ładunki łzawiące i gazowe etc.

Do wygrania 10 kompletów ubrań House oraz 10 gier S.W.A.T. 4



Konkurs SMS • Konkurs SMS • Konkurs SMS



Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Jak nazywała się grupa specjalnie wyszkolonych policjantów, na bazie której powstały oddziały S.W.A.T.?

A. Załoga G

B. Pluton D

C. Drużyna A

Odpowiedź wpisz według schematu:
CL.ST.X.Y gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A,B lub C) Y – rozmiar (S, M, L, XL)

I wyślij SMS-em pod numer **7164.**

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 10 maja 2005 r.

Fundatorem nagród jest: CDPROJEKT house

Wiosna w pełni, słoneczko wreszcie wystawiło łeb zza burych chmur. Zbudziła się nie tylko przyroda, ale również jej dwa najokazalsze dzieła: Randall i Frogger. Nabuzowani hormonami i witaminą A postanowili wreszcie rozstrzygnąć swój odwieczny pojedynek na słowa za pomocą jakże uniwersalnych pięści. Ujrzymy ich wkrótce w hali Madison Square Garden. Obaj przygotowują się solidnie do walki stulecia. W związku z tym ich obowiązki przejmie Herr Odyn, który z racji swojej fascynacji Pocztowcem (Postal) i wrodzonej, naturalnej zjadliwości będzie odtąd stanowił naszą forpocztę. Książkę skarg i wniosków znajdziecie pod stałym adresem: click@click.pl.

Która lepsza?

Yo ziomale jesteście świetni. Sorry, świetni to za mało. Jesteście najlepszym czasopismem w wszechświecie. Mam pytanie, która gra jest lepsza: "FARCRY" czy "NFS:Undergroud"? Proszę odpiszcie mi w następnym numerze waszego czaderskiego pisma. Piotr Kamiński

Do tej pory redakcja była przekonana, że zdominowaliśmy wyłącznie naszą galaktykę. Twoja głęboka myśl oświeciła nas, dzięki! Jeszcze tylko moje pytanie, jeśli pozwolisz. Co jest lepsze: kotlety mielone czy ptysie z bitą śmietaną? Jeśli zastanawiasz się nad sensem mojego pytania, przeczytaj jeszcze raz swoje. Pozdrawiam Cię serdecznie, kochaj świat.

●●●

Jesteście zarombiści

Czy moglibyście dać w nastempnym numesze clicka! dać jakomś fajnom gre np typu star wars Jedi Knight :Jedi Outcast 2 albo jakąś inną grę FPP lub TPP. A tak po za tym to chciałbym jeszcze napisać że jesteście zarombiści czytam was od ufff nie pamientam od kiedy ale od bardzo dawna jesteście super [pisownia oryginalna – red.]

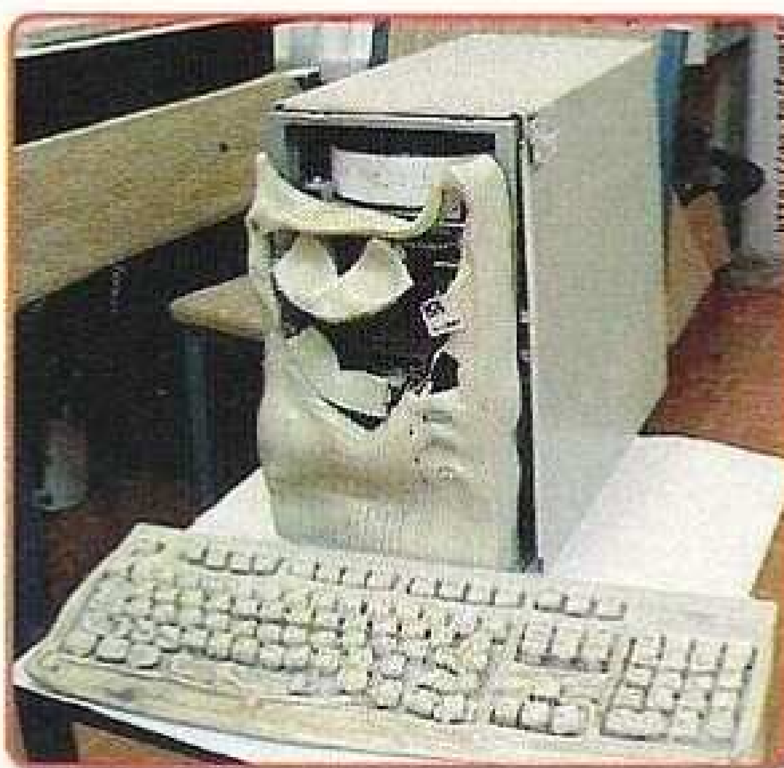
SHADOWKILLER

Specjalnie dla Ciebie pomyślimy o dodaniu słownika ortograficznego w wersji na CD. Może nie dostarczy Ci tyle emocji, co jakiś FPP lub TPP, ale prawdopodobnie dostaniesz wreszcie jakąś inną ocenę z dyktanda. Aaa i dzięki za miłe słowa. Jeśli chodzi o wspomnianą grę... niezbadane są wyroki Pana.

●●●

Mały Wiesiek

Od niedawna czytam Clicka, mam go od numeru z World of Warcraft i stwierdzam że się zbiedziliście. Dajecie jakiś Fallout sprzed 10 lat po to, żeby się małe wieśki jarały, przeciwnie nikt w to nie gra. Kiedyś dawaliście jakiś plakat naklejki i inne pierdoły. Nie żebym chciał to z powrotem ale lepiej jak byście zrobili Click z cd i Click bez cd, tak jak np. Tina z filmem dvd i Tina bez filmu. Aha i wyczytałem na imro.pl ze redakcja się zmieniła, że Randall idzie na emeryturę. Już Czas. Nie tak jak Randall, dostał maila z czymś tam w ostatnim numerze i gościu miał przezwisko fiutek, to zara odbiega od tematu i wali w niego; co to za pseudo, mama go tak nazwała !! Mam nadzieje ze następny Click będzie ODLOT. Chociaż mam internet to wole położyć się i poczytać Clicka!



Z poważaniem, pele

Cześć, może gdybyś na chwile przestał kolorować kaczora Donalda i odłożył kredki, zauważyłbyś, że oprócz bierek, naklejek i pokemonów są też GRY. Klasyczne tytuły, które starzeją się inaczej. Nie będę wiele Ci tłumaczył, bo zmęczysz się czytaniem, ale wierz mi, w Fallouta nadal stuka wielu graczy (spójrz na liczbę stron o tej grze w necie i statystyki list dyskusyjnych). Jeśli Cię to nie przekonuje, trudno, zawsze pozostaje Tina z DVD lub bez. Jeśli chodzi o Twoje nadzieje, odpowiem krótko: ODLOT gwarantowany, spadniesz z krzesła, zanim zdążysz się położyć.

●●●

Fiutek może Miriam

Właśnie przejrzałem najnowszy numer waszego pisma i zastanawia mnie skąd się biorą tacy idioci, np. Fiutek (ale ksywka... ciekawe czyj... może Miriam :P) który też jest takim idiotą, że kupił wydanie specjalne o HL2. Albo Seba z Będzina. "Uprzejmie was informuję (bo was lubię)..." Żeby rzeczywiście was lubił to by przekonał starych żeby nie wnosili sprawy (o ile w ogóle ją wnieśli) i że wasze pismo jest dla młodzieży a nie dla 8-latków. Ale najbardziej to mnie rozwaliła reklama Maluch Racer 2 (str. 9). Co za debil wymyślił to hasło: "28 torów + 10 Malców = Orgazm". Chyba wymyślał to jakiś niewyżyty seksualnie erotoman. Dobra kończę bo patrzę że się rozpisałem.

Pseudonim rzeczywiście specyficzny, ale widzisz, gość osiągnął pewien efekt, dumasz nad nim i się zżymasz. Gdyby Fiutek podpisał się: „Janek z Siemianowic", zapomniałbyś w dwie sekundy.

Teraz Seba z Będzina. Na razie nikt z redakcji nie stuka pustą menażką w kraty, ale jeśli się to zdarzy, liczymy, że Seba będzie oddawał nam swoje kanapki, które mama szykuje mu do szkoły. Przyjaciół poznaje się w biedzie.

Tak, reklama Maluch Racera 2 nam też się podobała. Ale powiem Ci, że w jakiś sposób trzyma klimat, nie uważasz? Te blaszane pudełka na czterech kółkach rzeczywiście podniecają niejednego małoletniego fana motoryzacji.

Piszcie do Nas



Wykwalifikowani redaktorzy czekają...



...odwalamy za Was czarną robotę...



...praca jest dla nas wszystkim...



...tracimy kilogramy, ale wciąż jesteśmy w formie.

Zespół redakcyjny:
Tymon Smektała (nietypowy redaktor naczelny), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 220; Maciej Kuc (taki tam z-ca red. naczelnego), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 200; Andrzej Sitek (napakowany z-ca red. naczelnego), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 222, Adam Szumilak (korektor).

Reklamacje płyt CD-ROM:
Jan Jankowski (0-71) 341-20-83 wew. 100.

Dział graficzny:
Jacek Sawicki (kierownik działu DTP, koncepcja graficzna pisma), Janusz Oziom, Kuba Siepkowski, Katarzyna Majcher-Buszewska.

Teksty w numerze: Łukasz Bonczol, Maciej Smoliński, Dawid Muszyński, Piotr Lewandowski, Marcin Sołtys, Maciej Lewczuk.

Zarząd:
Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak,
Członkowie zarządu: Jerzy Szulwic
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Adres do korespondecji:
CLICK!
ul. Sukiennice 6
50-107 WROCŁAW

Siedziba Wydawnictwa:
ul. Motorowa 1,
04-035 Warszawa

Dział reklamy
Janusz Jędrzejczak (Kierownikus Maximus), janusz.jedrzejczak@bauer.pl, tel (0-22) 516-35-50, Lidia Ukleja, tel (0-22) 516-35-02, Maciej Szwajkowski, tel (0-22) 516-35-17



Druk
Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie i R.R. Donnelley Europe Sp. z o.o. Kraków

ISSN 1509-0558

Click! w Sieci:
www.click.pl
e-mail: click@click.pl



CAŁKIEM NOWY www.FAJNY.PL

No i możesz poszaleć :-)))



SIMS NA STUDIACH ZA 59 ZŁ
TAK BYŁO, A CO BĘDZIE W TYM TYGODNIU?
ZAPISZ SIĘ NA LISTĘ, A NASZ FAJNY DONOSICIEL PRZYJDZIE DO CIEBIE...
I NIE OMINIESZ SPECJALNYCH OKAZJI













→ → → → nowości, zadzwoń, zapytaj



Jet Fighter 3 - 19,90 **Lemmingi Rewolucja - 19,90**
Woody Woodpecker - 19,90

dźwięki, filmy, dźwięki...



kierownice i pady PC



Aleksander (PL)	119,00
Air Strike 3D	19,90
Battlefield 1942	39,90
Battle Collection (Medieval + Viking Invasion)	164,90
Battlefield Vietnam	129,00
Battle Mages (PL)	59,00
Beyond Good & Evil (PL)	49,00
Blitzkrieg (PL)	49,90
Bowling (kręgle)	19,90
Call of Duty Delux Edition (PL)	99,00
Call of Duty (PL)	69,00
Championship Manager 4 (PL)	49,90
Championship Manager 5	149,00
C.I.D. - Steppenwolf Case (PL)	29,90
Commandos 3 Destination to Berlin	49,90
D-Day (PL)	69,00
Dungeon Siege (PL)	49,90
Counter Strike: Condition Zero	79,00
Diablo II + Diablo II Pan Zniszczenia (PL)	99,00
Dino Crisis	79,00
Disciples II: Bunt Elfów (PL)	19,90
Etherlords II (PL)	19,90
Europa Universalis Mroczne Wieki (PL)	59,00
Fifa 2005	139,00
Far Cry (PL)	49,00
Fair Strike (PL)	69,00
Greyhawk: Świątynia Pierwotnego Zła (PL)	99,90
Football Manager 2005 (PL)	99,00
Future Cop L.A.P.D	19,90
Gothic 2	59,90
Gry karciane 1	25,00
Gry Karciane 1&2	39,00
Gry Karciane 2	25,00
Hard Truck: 18 Wheels of Steel (PL)	19,90
Harry Potter Komnata Tajemnic	119,00
Harry Potter: Mistrzostwa Świata w Quidditchu	39,90
Heroes of Might & Magic III Gold (PL)	19,90
Hidden & Dangerous 2	79,00
Hidden & Dangerous Drużyna Szabla (PL)	69,90
Hugo: Tropikalna Wyspa 4	79,00
Jazz jack rabbit	29,90
Immortal Cities: Children of the Nile (PL)	99,90
Kapitan Pazur (PL)	29,90
Lemony Snicket: Seria niefortunnych zdarzeń (PL)	69,90
Lionheart	49,00
Madden NFL 99	19,90
Max Payne 2 The Fall of Max Payne	79,00
Men of Valor (PL)	129,00
Medieval Lords (PL)	69,00
Metalheart: Replicants Rampage (PL)	99,00
Modi i Nanna	9,90
Mój Brat Niedźwiedź (PL)	79,00
Morrowind + Tribunal + Bloodmoon (PL)	59,90
Mortyr 2 (PL)	49,00
Need for Speed Underground 2	139,00
Neverwinter Nights - Edycja Kolekcjonerska (PL)	129,00
NHL 2005	139,00
Nuclear Strike	19,90
Podbój Rzymu (PL)	59,00
Polanie II	49,00
Pop Life (PL)	49,90
Pinballe i gry zręcznościowe	25,00
Piraci z Karaibów (PL)	49,00
Prince of Persia: Piaski czasu (PL)	49,90
Pro Evolution Soccer 4 (DVD)	159,00
Project IGI 2: Covert Strike (PL)	19,90
Project Snowblind (PL) (DVD)	99,00
Rayman 3: Hoodlum Havoc (PL)	59,00
Reah dvd/CD	42,90
Return to Castle Wolfenstein	59,00
Runaway a Road to Adventure	39,00
Sacred (PL)	49,00
Sąsiedzi z Piekła Rodem (1+2) (PL)	59,00
Second Sight	99,90
Settlers IV (PL)	53,90
Schizm II Kameleon	49,00
Schizm (dvd lub 5CD)	42,90
Sims Balanga (PL)	59,00
Sims: Double Deluxe (PL) (zawiera The Sims, Światowe Życie i Balanga)	134,90
Sims zwierzaki (PL)	74,90
Sims Gwiazda	79,00
Sims wakacje (PL)	59,00
Sims Deluxe (PL)	79,00
Sim City 4 (PL)	39,90
Silent Storm + Sentinels (PL)	59,90
Soldier of Fortune II Gold	69,00
Soldiers: Heroes of World War II (PL)	99,00
Taxi driver	27,90
Tomb Raider: The Angel of Darkness	79,00
TOCA 2	99,00
True Crime	159,00
Warcaby	49,00
Warhammer 40K: Fire Warrior	59,00
Złota Edycja Warcraft II + Frozen Throne	99,00
Zoo Tycoon 2 (PL)	99,00

OFERTA SPECJALNA:

Syberia (PL)	19,90
Big Mutha Truckers (PL)	19,90
Afrika Korps (PL)	19,90
Bad Boys II (PL)	19,90
Dino Island (PL)	19,90
Ford Racing 2 (PL)	19,90
Operacja Pustynny Grom	19,90
Port Royale (PL)	19,90
RC Cars (PL)	19,90
World War I Battlefields (PL)	19,90

Defender of the Crown (PL)	9,90
Opsys PL	9,90
Architekt domów i wnętrz	19,90
Chariots of War (PL)	19,90
Crime Cities	19,90
Cosmopolitan Virtual Makeover 3	19,90
Dothkarz	19,90
Home Architekt 3D 4.0	19,90
Kurka w zestawie 3 w 1	19,90
Rage of Mages Necromancer	19,90
RIM - wojna o planetę PL	19,90
Seven Kingdoms II: The Fryhtan Wars	19,90
Alien Nation 2 (PL)	19,90
Casanova (PL)	19,90
Cold Zero (PL)	19,90
Colin McRae Rally 2.0	19,90
Combat Mission Gold (PL)	19,90
Desperados	19,90
Icewind Dale II	19,90
The Elder Scrolls III: Morrowind	19,90
Trainz 1.4 (PL)	19,90
Traffic Giant Gold (PL)	19,90
Combat Mission 2 Barbarossa to Berlin (PL)	29,00
Emergency 2 (PL)	29,00

Ambient dub	19,90
Dance	19,90
Future wave	19,90
Hard house electro	19,90
Klimatyczne brzmienia	19,90
Techno power	19,90
Hip hop 1	19,90
Hip hop 2	19,90
Hip hop 1&2	19,90
Hip hop 3	19,90
Minimal techno trance	19,90
Music party system 1	19,90
Music party system 2	19,90
Midi power	19,90



NASZ SKLEP FIRMOWY „GALAKTYKA EXE"

Zaprasza też do składania zamówień przedpremierowych „Galaktyka EXE" - Centrum Handlowe Bielany, ul. Czekoladowa 9/260, Bielany Wrocławskie. Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA

Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych oraz sklepy

JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ: od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002, od 10.00 do 21.00 (071) 3110358, 0601 732888

FAKSUJ: (071) 3537010

PISZ na adres: EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57

INTERNET: www.fajny.pl, www.exe.com.pl, exe@exe.com.pl

BIURO HANDLOWE sprzedaż hurtowa: EXE, ul. Kolista 8, 54-152 Wrocław.

NASZE CENY zawierają podatek VAT. KOSZTY WYSYŁKI - 9,95 zł.

